

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ταινία εμπύχωσης μικρού μήκους

“Όσο συνεχίζω να Ονειρεύομαι”

Γιώργος Χατζέλλης
ΤΧ2013037

Επιβλέπων Καθηγητής: Σπυρίδων Βερύκιος

Συνεπιβλέποντες καθηγητές:
Νίκος Κόκκαλης, Κωνσταντίνος Τιλιάδης

ΚΕΡΚΥΡΑ

Σεπτέμβρης, 2018

Ευχαριστίες

Η ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας δεν θα ήταν εφικτή χωρίς την συνεργασία, την καθοδήγηση και τη συμβολή μιας σειράς ατόμων, τα όποια θα ήθελα ολόψυχα να ευχαριστήσω.

Συγκεκριμένα, θα ήθελα να ευχαριστήσω:

Τον κύριο Σπύρο Βερύκιο, για την πολύτιμη καθοδήγηση και στήριξη του σε όλα τα στάδια εκπόνησης της εργασίας καθώς και για τις συμβουλές του κατά τη διάρκεια των σπουδών μου.

Τον Κύριο Νίκο Κόκκαλη για το συμβουλευτικό του ρόλο, στην καλλιτεχνική- οπτική και θεματική προσέγγιση της εργασίας.

Τον Κύριο Κωνσταντίνο Τιλιγάδη για τον συμβουλευτικό του χαρακτήρα και την καθοδήγηση στο τεχνικό κομμάτι της εργασίας.

Επιπλέον, θα ήθελα ιδιαιτέρως να ευχαριστήσω τους καθηγητές- μέντορες που συνέβαλλαν στη δημιουργία αυτού του έργου:

Τον Κύριο Ondrej Slivka, για τη σημαντική συμβολή του στο ερευνητικό και δοκιμαστικό στάδιο της ταινίας.

Τον Κύριο Jan Zivocky, για την καθοδήγησή του στο πειραματικό κομμάτι της εμφύχωσης της ταινίας.

Τους μέντορές μου, κύριους Dj Cleland-hura και Lawrence Marvit για την παροχή συμβουλών και κριτικής για την τελική ολοκλήρωση της εργασίας.

Εν κατακλείδι θα ήθελα να ευχαριστήσω, τους μουσικούς που συνεργάστηκαν για την δημιουργία της μουσικής επένδυσης αυτού του έργου, Θάνο Μπικάκη και Γιώργο Γαργάλα.

Συνοπτική περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως αντικείμενο τη δημιουργία ενός καλλιτεχνικού έργου οπτικοακουστικής αφήγησης. Πιο συγκεκριμένα, σαν στόχος ορίζεται η παραγωγή μιας ταινίας εμφύχωσης μικρού μήκους με τίτλο “Όσο συνεχίζω να Ονειρεύομαι”. Η δημιουργία του έργου συνοδεύεται από την περιγραφή της διαδικασίας υλοποίησης (προ-παραγωγή παραγωγή και μετά-παραγωγή), καθώς και τη θεωρητική τεκμηρίωση των σεναριακών, οπτικών και σκηνοθετικών επιλογών.

Πρόκειται για ένα οπτικοακουστικό έργο, το οποίο έχει δομηθεί στο πλαίσιο της αφηγηματικής οργάνωσης της Disney. Η αφήγηση αναφέρεται σε ένα πρωτότυπο σενάριο που έχει το ύφος παραμυθιού- παιδικής αφήγησης, που εντάσσεται σε έναν φανταστικό κόσμο. Η ιστορία εξελίσσεται γύρω από ένα κοριτσάκι και το παραμύθι, το οποίο διαβάζει πριν πάει για ύπνο και το φανταστικό πλάσμα-αλεπού που ζωντανεύει μέσα από αυτό. Τα θέματα που διαπραγματεύεται το σενάριο είναι η σημαντικότητα και η σπουδαιότητα των ονείρων για την παιδική και νεαρή ηλικία, ως ζωτικό στοιχείο, καθώς και η διατήρησή τους ως ανεκτίμητα για τον οποιονδήποτε. Ακόμη η δύναμη που μπορεί να παρέχει στα παιδιά, καθώς μπορούν να μετατραπούν σε ένα όπλο αντιμετώπισης των διαφόρων δυσκολιών και απειλών στη ζωή, είναι μία άλλη νοηματική πτυχή της ιστορίας.

Οι ερωτήσεις που θέτει η αφήγηση εστιάζουν πάνω στο ζήτημα της παιδικής φαντασίας και των άπειρων δυνατοτήτων της μέσα από τα όνειρα. Η απάντηση που δίνεται στον θεατή δεν είναι συγκεκριμένη, καθώς ο ίδιος καλείται να δώσει την προσωπική του ερμηνεία και τους προβληματισμούς μετά την ολοκλήρωση της ταινίας.

Περίληψη

Εισαγωγή

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο γίνεται μια αναφορική εισαγωγή στο περιεχόμενο της πτυχιακής εργασίας. Ορίζεται το πεδίο εφαρμογής ο σκοπός του έργου και η μεθοδολογία που τηρήθηκε για την επίτευξή του.

Κεφάλαιο 1- Προ παραγωγή

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο αναλύονται λεπτομερώς όλες οι διεργασίες πριν τη διαδικασία της εμφύχωσης. Παρατίθεται η έρευνα, οι επιρροές, το σενάριο, η σκηνοθεσία και η οργάνωση των οπτικών- σχεδιαστικών στοιχείων (συμβάσεων). Ακόμη γίνεται αναφορά στο διάγραμμα κατανομής εργασίας-χρόνου που ακολουθήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια της παραγωγής .

Κεφάλαιο 2 –Παραγωγή

Στο δεύτερο κεφάλαιο περιγράφεται η διαδικασία εμφύχωσης. Γίνεται περιγραφή των διαφορετικών τεχνικών δυσδιάστατης εμφύχωσης των χαρακτήρων και η οπτική τους σύνδεσή με το θεωρητικό τους υπόβαθρο. Ακόμη παρατίθεται η δημιουργία των περιβαλλόντων της ταινίας.

Κεφάλαιο 3- Μετά παραγωγή

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται η περιγραφή της διαδικασίας σύνθεσης της εμφύχωσης με τα περιβάλλοντα και τα ειδικά εφέ (σε συγκεκριμένες σκηνές) που χρησιμοποιήθηκαν. Επίσης το κεφάλαιο πραγματεύεται το τελικό μοντάζ πριν και μετά την ηχητική επένδυση και τις τεχνικές επιδιορθώσεις.

Κεφάλαιο 4- Συμπεράσματα

Στο τελευταίο κεφάλαιο ο αναγνώστης είναι σε θέση να μάθει κατά πόσο εκπληρώθηκαν οι στόχοι που αποσκοπούσε το καλλιτεχνικό έργο, αλλά και τι αποκομίστηκε μετά την περάτωση της εργασίας.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	7
Κεφάλαιο 1- Προπαραγωγή	11
1.1 Συνοπτική Ανάλυση Σεναρίου	11
1.1.1 Θεματικοί άξονες και βασικά χαρακτηριστικά της αφήγησης	11
1.1.2 Ορισμός κύριας δράσης	11
1.1.3 Αφηγηματική Δομή	12
1.1.4 Καταλύτης (inciting incident)	14
1.1.5 Midpoint	14
1.1.6 Κλιμάκωση	15
1.2 Οπτικός σχεδιασμός-ανάπτυξη	15
1.2.1 Φορμαλισμός	15
1.2.2 Αφαίρεση	16
1.2.3 Σουρεαλισμός	16
1.2.4 Αισθητικές Αναφορές	16
1.3 Εικαστικός Σχεδιασμός	19
1.3.1 Σχεδιασμός Χαρακτήρων	20
1.3.2 Κοριτσάκι	20
1.3.3 Αλεπού	24
1.3.4 Περιβάλλοντα	26
1.4. Σκηνοθεσία- αφηγηματικές μακέτες	29
1.4.1 Σκηνοθέτηση- staging	29
1.4.2 Αφηγηματικές μακέτες- Storyboard	30
1.5. Χρωματικές παλέτες- color scripts	33
1.6. Δοκιμαστικό- pilot	34

Κεφάλαιο 2 – Παραγωγή	35
2.1 Εμφύχωση χαρακτήρων	35
2.1.1 Κοριτσάκι	35
2.1.2 Αλεπού	37
2.2 Σχεδιασμός περιβαλλόντων	41
2.2.1 Δωμάτιο κοριτσιού	41
2.2.2 Σπηλιά	42
2.2.3 Δάσος	43
2.2.4 Δέντρο και λίμνη	44
Κεφάλαιο 3- Μεταπαραγωγή	46
3.1 Σύνθεση εμφύχωσης και περιβαλλόντων	46
3.2 Φωτισμός- σκιές	46
3.3 Εφέ- γραφικά	47
3.3.1 Φωτεινές πηγές	48
3.3.2 Γραφικά αναπαραγωγής νερού	48
3.4 Μοντάζ	50
3.5 Μουσική Επένδυση	50
Κεφάλαιο 4- Συμπεράσματα	51
Εργαλεία και Προγράμματα	52
Βιβλιογραφία	53
Παράρτημα Α: Storyboard	58
Παράρτημα Β: Color Scripts	60
Παράρτημα Γ: Concept Art	61
Παράρτημα Δ: Στιγμιότυπα από την ταινία (Screenshots)	66

Εισαγωγή

Η παρούσα πτυχιακή εργασία έχει ως θέμα τη δημιουργία μιας ταινίας εμπύχωσης μικρού μήκους, κυρίως με τη χρήση της τεχνικής του παραδοσιακού animation¹ και επιμέρους δυσδιάστατων τεχνικών εμπύχωσης με τέτοιο τρόπο, όπως αυτός ορίζεται από το θεωρητικό πλαίσιο. Εν προκειμένω, το θεωρητικό πλαίσιο ορίζει τις τεχνικές εμπύχωσης, τις σχεδιαστικές συμβάσεις, το εικαστικό πλαίσιο και το μοντέλο αφήγησης. Πιο συγκεκριμένα πρόκειται για ένα καλλιτεχνικό έργο οπτικοακουστικής αφήγησης, που έχει ως σκοπό τη διασκέδαση και την επιμόρφωση του κοινού.

Προκειμένου το έργο να μείνει πιστό στην αρχική ιδέα, ακολουθήθηκε μια συγκεκριμένη μέθοδος ιεράρχησης των οπτικών και αφηγηματικών λύσεων. Αρχικά έγινε θεωρητική και εικαστική μελέτη άλλων ταινιών εμπύχωσης². Έπειτα, αφού αποφασίστηκε το αισθητικό πλαίσιο, έγινε έρευνα για τις τεχνικές εμπύχωσης και ανάλυση των οπτικών και αφηγηματικών συμβάσεών τους.

Μετά από τη μελέτη της αισθητικής και του αφηγηματικού μοντέλου που χρησιμοποιήθηκαν σε οπτικοακουστικά έργα, παρόμοια με αυτά του επιθυμητού αποτελέσματος, αποφασίστηκε το ύψος και το είδος της αφήγησης καθώς και το κοινό στο οποίο θα απευθύνεται³. Καθώς ο τόπος της αφήγησης χωρίζεται σε δύο μέρη, εκ του οποίου το δεύτερο ανήκει στη σφαίρα του φανταστικού, έγινε έρευνα και μελέτη για τις πιθανές σεναριακές λύσεις και δυνατότητες για την καλύτερη συνοχή και ολοκλήρωση του σεναρίου. Επίσης ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος έπρεπε να κάνει κατανοητή την οπτική αλλά και νοητική διάκριση των δύο διαφορετικών κόσμων. Τέλος η συμπεριφορά, η αλληλεπίδραση και οι ενέργειες των χαρακτήρων του έργου διαμορφώθηκαν με βάση την αντίστοιχη μελέτη για την καταγωγή τους και τους στόχους τους (το πλαίσιο στο οποίο δρουν).

Η μελέτη των κανόνων αφήγησης μίας ταινίας για νεαρά παιδιά, με στοιχεία παραμυθιού και μυθοπλασίας, έπαιξε σημαντικό ρόλο στην επιλογή αυτού του τρόπου αφήγησης. Η δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου, η χρήση του μαγικού στοιχείου και η εμφάνιση ενός μυθικού πλάσματος, υπήρξαν οπτικοί και θεματικοί σταθμοί της συγκεκριμένης αφηγηματικής κατηγορίας, που διέπουν και το συγκεκριμένο έργο. Επίσης η χρήση της θεματικής του ονείρου ως βασικό νοητικό στοιχείο της ταινίας, ενίσχυσε τη φανταστική-παιδική ατμόσφαιρά της.

Η εργασία εντάσσεται στο χώρο των αναπαραστατικών τεχνών και συγκεκριμένα στο χώρο του κινηματογράφου κινουμένων σχεδίων. Το Animation (στα ελληνικά Σχεδιοκίνηση, Εμπύχωση ή Κινούμενη Εικόνα), πρόκειται για μια οπτική οφθαλμαπάτη της κίνησης που οφείλεται στην ικανότητα του ματιού να διαβάσει μία εικόνα με συχνότητα 1/12 του δευτερολέπτου. Η εμπύχωση εικόνας ανήκει στις καλές τέχνες, και συγκεκριμένα στην

¹ Η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης.

² Σε πρώτη φάση μικρού μήκους και έπειτα μεγάλου μήκους.

³ Το μεγαλύτερο μέρος της αφήγησής λαμβάνει χώρα σε ένα φανταστικό κόσμο, που είναι βγαλμένος μέσα από ένα παραμύθι.

τέχνη του κινηματογράφου, την αποκαλούμενη έβδομη τέχνη. Για την δημιουργία μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων απαιτείται η ίδια δομή εργασίας με αυτή της υλοποίησης ενός κινηματογραφικού έργου, αλλά και επιπλέον εικαστικών στοιχείων όπως της εικονογράφησης.

Η πολυπλοκότητα δημιουργίας ενός τέτοιου οπτικοακουστικού έργου περιλαμβάνει μέσα στη δημιουργική διαδικασία τη συγγραφή σεναρίου, τη δημιουργία αφηγηματικής μακέτας (storyboard), εικαστικού σχεδιασμού (concept art) και του ηχητικού σχεδιασμού. Επιμέρους στοιχεία και σταθμοί μελέτης υπήρξαν η σκηνοθεσία, ο σχεδιασμός χαρακτήρων, η επιλογή χρωματικής παλέτας σε κάθε σκηνή, η μελέτη και εφαρμογή φωτός και σκιάς (δημιουργία lightboard), η χρήση οπτικών εφέ και γραφικών, στη σύνθεση της τελικής εικόνας και φυσικά η επεξεργασία-σύνθεση εικόνας και ήχου. Σημαντικό θέμα μελέτης υπήρξε και η δοκιμή διαφορετικών τεχνικών εμψύχωσης για την επιλογή εκείνων που θα συνεισέφεραν στην επιθυμητή υλοποίηση του έργου.

Για την υλοποίηση του οπτικοακουστικού έργου ακολουθήθηκε η ίδια δομή εργασιών-ενεργειών, με αυτή των παραγωγών ταινιών εμψύχωσης, από τη συγγραφή του σεναρίου μέχρι το τελικό μοντάζ. Τα τρία στάδια που ορίζει το έργο είναι η προπαραγωγή, παραγωγή και μεταπαραγωγή⁴.

Στο πρώτο στάδιο, παραγωγή, εντάσσεται η συγγραφή του σεναρίου και η δημιουργία του storyboard⁵. Ταυτόχρονα πραγματοποιήθηκε έρευνα γύρω από διάφορα εικαστικά έργα και ταινίες κινουμένων σχεδίων (μεγάλου μήκους, Αμερικάνικων, Ευρωπαϊκών και Ασιατικών παραγωγών, καθώς και μικρού μήκους αντίστοιχων παραγωγών και φοιτητικών έργων), για τη μελέτη και την αποικοδόμηση εικαστικών- οπτικών στοιχείων, δομής-σεναρίου αλλά και τεχνικών εμψύχωσης.

Σημαντική παρατήρηση είναι η ταυτόχρονη συγγραφή του σεναρίου με την εικονογράφηση του storyboard⁶. Αυτή η πράξη αποσκοπούσε στην άμεση επικοινωνία και αλληλένδετη σχέση μεταξύ αυτών των δύο συστατικών για τη δημιουργία μιας ιστορίας που εξελίσσεται με βάση την όσο πιο δυνατή ρεαλιστική αντίδραση της νεαρής πρωταγωνίστριας. Με άλλα λόγια όπως περιγράφεται σε πολλές παραγωγές κινουμένων σχεδίων που χρησιμοποιείται η ίδια μεθοδολογία, «επιτρέπεται στον πρωταγωνιστή να πει την ιστορία και να δράσει με πλήρη ελευθερία⁷».

⁴ Glebas, Fr., *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding*. Focal Press, 2009, σελ 32-34

⁵ Canemaker, John, *Paper Dreams : The Art and Artists of Disney Storyboards*. Hyperion, 1999, σελ 211

⁶ Glebas, Fr., *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding*. Focal Press, 2009, σελ 40

⁷ Miyazaki, Hayao, *HAYAO MIYAZAKI STARTING POINT 1979-1996 SC (Starting Point: 1979-1996)*. Translated Ed. Viz LLC, 2014, σελ 46

Παράλληλα με την παραπάνω διεργασία, εντάχθηκε και η προετοιμασία του θεωρητικού πλαισίου, καθώς και η θεματολογία του έργου, δηλαδή τη σύλληψη της ιδέας, το νοηματικό της άξονα και το κοινό που απευθύνεται⁸.

Επίσης η μελέτη κλασικών παραμυθιών και σύγχρονων έργων, κρίθηκε απαραίτητη για τη δημιουργία μιας πιο ολοκληρωμένης αφηγηματικής και εικαστικής δομής. Ακολούθησε ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, η επιλογή του αισθητικού πλαισίου και η διεξαγωγή concept art σαν τελικό δείγμα της εικόνας. Έχοντας ολοκληρωμένο το storyboard ακολούθησε η δημιουργία του animatic για μία πρώτη εκτίμηση της ολοκληρωμένης οπτικής αφήγησης, της κατανόησης και της λειτουργία της⁹. Επίσης με βάση την αφηγηματική μακέτα έγιναν κάποιες χρωματικές παλέτες (color pallets), σε κάθε αφηγηματική ενότητα. Αυτή η ενέργεια αποσκοπούσε στην καλύτερη μελέτη των οπτικών επιλογών σε συνάρτηση με την ιστορία, το περιεχόμενο της και τη συναισθηματική της φόρτιση¹⁰. Παράλληλα στο στάδιο της προ-παραγωγής, έγινε χρήση και πειραματισμός με διάφορες τεχνικές και λογισμικά εμψύχωσης της εικόνας.

Μετά την ολοκλήρωση της προ-παραγωγής και των οπτικών ζητημάτων, ξεκίνησε η υλοποίηση της παραγωγής. Σε αυτό το στάδιο έγινε η εμψύχωση των χαρακτήρων και οι εικονογραφήσεις των περιβαλλόντων. Χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικές τεχνικές εμψύχωσης για τους δύο πρωταγωνιστές της ιστορίας. Αυτή η τεχνική διαφορά που οδήγησε στον οπτικό διαχωρισμό του, είχε θεωρητική και αφηγηματική προέλευση. Η τεχνική του παραδοσιακού animation (hand drawn animation/ frame by frame) χρησιμοποιήθηκε στον ένα χαρακτήρα και το ψηφιακό Cut out animation (με μαριονέτες ή μοντέλα)¹¹, στο δεύτερο.

Τέλος στη φάση της μετα-παραγωγής πραγματοποιήθηκε η σύνθεση της εμψύχωσης και των περιβαλλόντων, η δημιουργία οπτικών εφέ και γραφικών σε ορισμένες σκηνές και η προσθήκη σκιών και φώτων. Μετά το τελικό μοντάζ των διαφορετικών σεκάνς, ακολούθησε ο ηχητικός σχεδιασμός και η μουσική επένδυση του έργου, καθώς και διορθώσεις στο μοντάζ για τον απόλυτο συγχρονισμό εικόνας και ήχου.

Στη συνέχεια παρατίθεται ένα διάγραμμα-χρονοδιάγραμμα εργασίας των ενάμισι ετών υλοποίησης και ολοκλήρωσης του έργου¹².

⁸ McKee, Robert, *Story. Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. ReganBooks, 1997, σελ 79, ορισμός είδους- genre

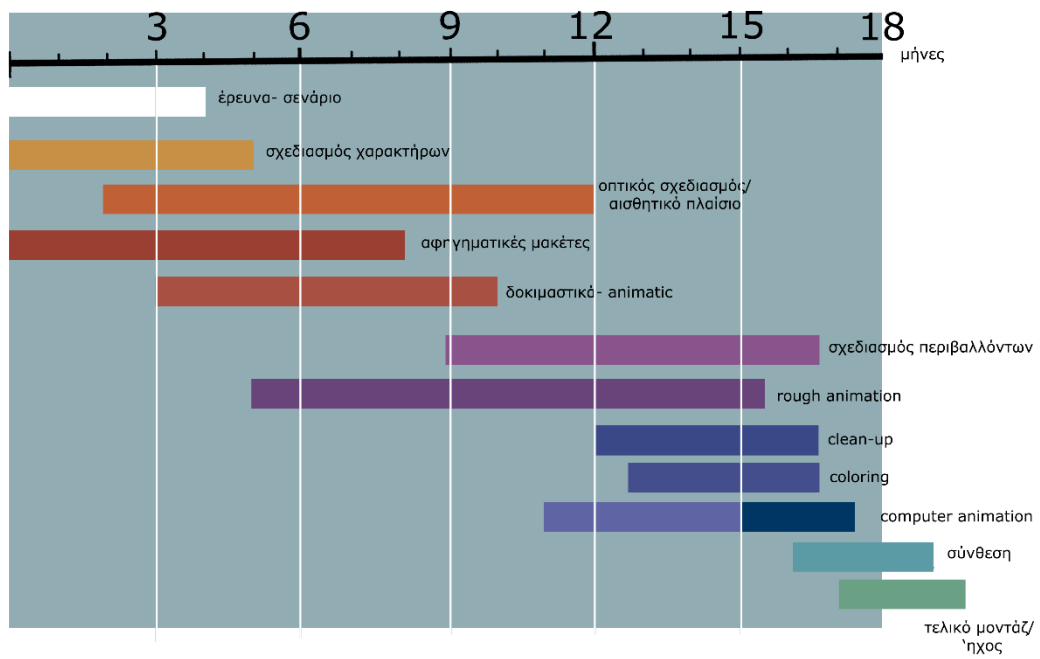
⁹ Glebas, Fr., *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding*. Focal Press, 2009. σελ 52

¹⁰ Bacher, H., *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Focal Press, UK, 2008. Σελ 43

¹¹ Blair, Preston, *Cartoon Animation*. Collectors Ed. Walter Foster Publishing, 1994. Σελ 202

¹² Bacher, H., *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Focal Press, UK, 2008. Σελ 42

Διάγραμμα κατανομής χρόνου- εργασίας (Ιανουάριος 2017-Ιούνιος 2018)



Εικόνα 1 διάγραμμα κατανομής χρόνου- εργασίας

Κεφάλαιο 1- Προπαγωγή

1.1 Συνοπτική Ανάλυση Σεναρίου

Το «Όσο συνεχίζω να Ονειρεύομαι» είναι μία ιστορία περιπέτειας. Ένα κοριτσάκι επιλέγει να ακολουθήσει μία φανταστική αλεπού, στον παραμυθένιο κόσμο της. Η διαμονή της γίνεται όλο και πιο δύσκολη, καθώς η αλεπού φανερώνεται με τη μορφή θηρίου, που θέλει να φάει το κοριτσάκι.

1.1.1 Θεματικοί άξονες και βασικά χαρακτηριστικά της αφήγησης

Τα θέματα που διαπραγματεύεται το σενάριο είναι η σημαντικότητα και η σπουδαιότητα των ονείρων για την παιδική και νεανική ηλικία, ως ζωτικό στοιχείο, καθώς και η ρεαλιστική διάσταση που μπορεί να πάρουν για εκείνα και ιδιαίτερα τα όνειρα αρνητικού χαρακτήρα. Παρόλο όμως που τα όνειρα μπορεί να τα αντιλαμβάνονται ως πραγματικά τα παιδιά και να τα τρομάζουν (με τη μορφή του εφιάλτη), τα ίδια είναι αυτά που έχουν τον έλεγχο και μπορούν να τα χειραγωγήσουν. Αυτή η δύναμη που παρέχεται στα παιδιά, ως μέσο αντιμετώπισης των διαφόρων δυσκολιών και απειλών στη ζωή τους, είναι μία άλλη νοηματική πτυχή της ιστορίας.

Η ταινία βασίζεται σε μια ιστορία φαντασίας, υβριδικού αφηγηματικού χώρου, μεταξύ πραγματικού και μαγικού (παραμυθένιου) κόσμου, που εξελίσσεται γύρω από ένα κοριτσάκι και το παραμύθι, το οποίο διαβάζει πριν πάει για ύπνο. Σουρεαλιστικά στοιχεία¹³ συνδυάζονται με το ονειρικό κομμάτι της αφήγησης¹⁴, που αποδίδονται και οπτικά από τις σχεδιαστικές και αισθητικές επιλογές που θα αναλυθούν παρακάτω. Επίσης χαρακτηριστικό στοιχείο της αφήγησης αποτελεί το προσωπικό ερώτημα που γεννιέται στον θεατή κατά την ολοκλήρωση του έργου, σχετικά με το εάν όλη η περιπέτεια του κοριτσιού ήταν μόνο ένα όνειρο ή ήταν πραγματικότητα. Το συγκεκριμένο στοιχείο αφήγησης εμφανίζεται σε διάφορα σημεία του έργου και πηγάζει από την παιδική φύση που τείνει να αντιμετωπίζει φανταστικές καταστάσεις ως αληθινές. Αξίζει να σημειωθεί και η οπτική χρήση της σπηλιάς ως γέφυρα- πέρασμα από τον αληθινό στον ονειρικό κόσμο.

¹³ Arnason H.H., *Ιστορία της σύγχρονης τέχνης*. μτφρ. Φώτης Κοκαβέσης, Θεσσαλονίκη, Επίκεντρο, 2006. Σελ 261

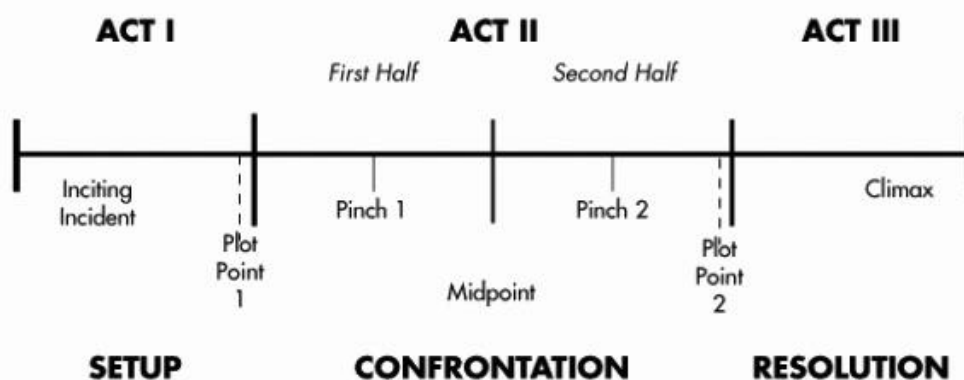
¹⁴ Sigmund, Freud, *Η ερμηνεία των Ονείρων*. μτφρ Αναγνώστου Λευτέρης, Αθήνα, εκδόσεις Επίκουρος, 2013. Σελ 50

1.1.2 Ορισμός κύριας δράσης

Ως κύρια δράση ενός σεναρίου, σύμφωνα με τον ορισμό του συγγραμματος Story του R. Mackee, ορίζεται η κεντρική ιδέα της αφήγησης. Στη συγκεκριμένη αφήγηση, είναι η περιπέτεια ενός κοριτσιού που καλείται από μία φανταστική αλεπού να την ακολουθήσει στον μαγικό κόσμο του παραμυθιού από όπου προήλθε. Η πρωταγωνίστρια ακολουθώντας την αλεπού στον κόσμο της πρέπει στη συνέχεια να αντιμετωπίσει το μαγικό πλάσμα που αποκαλύπτει την πραγματική του μορφή και στόχο, που είναι να φάει το κοριτσάκι. Φορέας της κεντρικής δράσης είναι η αλεπού που καλεί την πρωταγωνίστρια στην περιπέτεια. Η κύρια δράση κορυφώνεται στην αναμέτρηση της ηρωίδας με την αλεπού που θα οδηγήσει στην απελευθέρωση (λύτρωση) του κοριτσιού από τον φανταστικό κόσμο. Η αλεπού και ο ονειρικός κόσμος της είναι δημιούργημα της φαντασίας της πρωταγωνίστριας, που παρόλο την ρεαλιστική μορφή τους, μπορεί να το ελέγξει (το όνειρο) και να νικήσει.

1.1.3 Αφηγηματική Δομή

Η οργάνωση της αφήγησης έγινε με βάση την αρχή της τρίπρακτης δομής. Η τρίπρακτη δομή ορίστηκε σαν οργανωτική προσέγγιση από τον Syd Field, όπως περιγράφει και το παρακάτω σχήμα¹⁵. Η αφήγηση χωρίζεται σε τρεις πράξεις, με επιμέρους αφηγηματικά μέλη. Στην πρώτη πράξη βρίσκεται ο καταλύτης και στο τέλος της το πρώτο σημείο καμπής, που εισάγει την δεύτερη πράξη. Στο μέσο της βρίσκεται το Midpoint, που αποτελεί και τη μέση του έργου. Έπειτα το δεύτερο σημείο καμπής ή σημείο χωρίς επιστροφή, ενώνει την δεύτερη με την τρίτη πράξη, που οδηγεί στην τελική κρίση και κλιμάκωση του έργου. Τα δύο σημεία καμπής έχουν παρόμοιο περιεχόμενο και ρόλο, εμφανίζοντας κάποια νέα στοιχεία ή καταστάσεις στην ιστορία. Η διαφορά τους έχει να κάνει με τον χαρακτήρα της αμετάκλητης αλλαγής που προκύπτει στο δεύτερο εκ των δύο, που του δίνει και την ονομασία του ως σημείο χωρίς επιστροφή.



Εικόνα 2 Syd Field Paradigm - Τρίπρακτη Δομή

¹⁵ Field, Syd. "THE PARADIGM WORKSHEET", Syd Field The Art of Visual Storytelling, 2013

(Ανασύρθηκε Ιούνιος 2018),

<http://sydfield.com/writers-tools/the-paradigm-worksheet/>

Άλλες προσεγγίσεις που μελετήθηκαν για τη συγγραφή ενός σεναρίου και συνέλαβαν στην αφηγηματική δόμηση του έργου υπήρξαν το Αριστοτελικό μοντέλο αφήγησης¹⁶, καθώς και η μορφή, που ορίζεται από το βιβλίο του Robert McKee "Story, Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting". Αξίζει να σημειωθεί η μελέτη του βιβλίου συγγραφής σεναρίου ταινιών εμπύχωσης με τίτλο: "Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films" που ειδικεύεται στη συγκεκριμένη αφηγηματική δομή, θέτοντας ως παραδείγματα εφαρμογής της θεωρίας, κλασικές ταινίες εμπύχωσης της Disney- Pixar¹⁷. Η μελέτη άλλων παραμυθιών για την συγγραφή του σεναρίου υπήρξε μία ακόμη πηγή έμπνευσης και παραδειγματισμού για το συγκεκριμένο είδος αφήγησης.

Μετά τη μελέτη της αναγραφόμενης βιβλιογραφίας ακολούθησε η συγγραφή του σεναρίου και η οργάνωση της αφήγησης με βάση τη δομή του παραπάνω μοντέλου¹⁸.

Πράξη πρώτη:

Ένα κοριτσάκι διαβάζει στο κρεβάτι της ένα παραμύθι και μόλις αποκοιμάται εμφανίζεται μπροστά της μια ανθρωπόμορφη αλεπού, που απεικονιζόταν στο βιβλίο, οδηγώντας τη στον μαγικό κόσμο του βιβλίου.

- Καταλύτης: Η αλεπού εμφανίζεται στο δωμάτιο του κοριτσιού.
- Σημείο Καμπής Ι: Το κοριτσάκι ακολουθάει την αλεπού μέσα στη σπηλιά.

Δεύτερη πράξη:

Το κοριτσάκι περνώντας μέσα από μια σπηλιά βγαίνει μέσα στο δάσος, όπου η αλεπού εμφανίζεται και αλλάζοντας μορφή την οδηγεί μπροστά σε ένα μεγάλο δέντρο που βγαίνει μέσα από μία λίμνη. Η αλεπού φανερώνει την αληθινή της μορφή, και αφού καταστρέφει το βιβλίο, κυνηγάει το κορίτσι πάνω στο δέντρο.

- Midpoint: Η αλεπού φέρνει το κοριτσάκι μπροστά στη λίμνη με το δέντρο.
- Σημείο καμπής ΙΙ: Η αλεπού φανερώνει την αληθινή της φύση και αρχίζει να κυνηγάει το κοριτσάκι πάνω στο δέντρο.

¹⁶ Δρομάζος, Στ., *Αριστοτέλους ποιητική*. Κέδρος, Αθήνα 2007. Σελ 232

¹⁷ Movshovitz, Dean, *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*. Second Ed. Bloop Animation Studios LLC, 2017. Σελ 59

¹⁸ Τρίπρακτη Δομή του Syd Field

Τρίτη πράξη

Βρίσκοντας το μισοκατεστραμμένο παραμύθι μέσα στη λίμνη το κοριτσάκι καταφέρνει να ρουφήξει την αλεπού πίσω στο βιβλίο και τελικά ανοίγοντας τα μάτια της βρίσκεται πίσω στο δωμάτιό της.

- Κρίση: Το κοριτσάκι πέφτει μέσα στη λίμνη.
- Κλιμάκωση: Το κοριτσάκι βρίσκει το βιβλίο και φυλακίζει την αλεπού πίσω σε αυτό.
- Λύτρωση: Το κοριτσάκι ξυπνάει ασφαλές στο κρεβάτι της.

1.1.4 Καταλύτης (inciting incident)¹⁹

Ο καταλύτης αποτελεί το πρώτο σημαντικό, αφηγηματικό γεγονός που θα θέσει την κεντρική δράση σε κίνηση. Πρόκειται για το στοιχείο που θα εισάγει τον πρωταγωνιστή στην περιπέτεια και σε μία νέα, άγνωστη κατάσταση, που θα διαταράξει την ισορροπία στον κόσμο του. Συνήθως αυτό πραγματοποιείται καλώντας μία επιθυμία του χαρακτήρα για να αποκτήσει κάτι, δηλαδή στην επίτευξη ενός στόχου. Στην συγκεκριμένη ιστορία ο καταλύτης είναι η εμφάνιση της αλεπούς μέσα από το παραμύθι, μπροστά στο κοριτσάκι. Αν και ο καταλύτης στην αρχική του μορφή δεν έχει τη μορφή του ανταγωνιστή (που αποκαλύπτεται στη συνέχεια), είναι αυτός που θα καλέσει την πρωταγωνίστρια στην περιπέτεια (στην εξερεύνηση ενός παραμυθένιου κόσμου).

1.1.5 Midpoint

Το σημείο που χωρίζει την αφήγηση σε δύο επιμέρους ίσες αφηγηματικές ενότητες και βρίσκεται στη μέση του έργου, ονομάζεται Midpoint²⁰. Σε αυτό το σημείο, η κατάσταση αλλάζει προς το χειρότερο για τον πρωταγωνιστή, ο οποίος πρέπει να έρθει αντιμέτωπος με δυσκολίες και άγνωστες καταστάσεις που έχουν προκύψει. Στην παρούσα αφήγηση, το midpoint είναι στο σημείο που η αλεπού φανερώνει την αληθινή της μορφή και αρχίζει να κυνηγάει το κοριτσάκι πάνω στο δέντρο για να το φάει. Με αυτή τη δράση, η αφήγηση παίρνει διαφορετική στροφή για την πρωταγωνίστρια, εισάγοντάς την σε μία νέα κατάσταση που πρέπει να αντιμετωπίσει την αλεπού ως τον ανταγωνιστή της ιστορίας, εάν θέλει να επιστρέψει στον κόσμο της. Έτσι με αυτόν τον αφηγηματικό διαχωρισμό, το έργο χωρίζεται σε δύο μέρη, με βάση τη φύση και τον χαρακτήρα της αλεπούς (ανταγωνιστή).

¹⁹ McKee, Robert, *Story. Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. ReganBooks, 1997. Σελ 181

²⁰ McKee, Robert, *Story. Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. ReganBooks, 1997. Σελ 233

1.1.6 Κλιμάκωση

Ως κλιμάκωση, ορίζεται το μέρος της αφήγησης που διακυβεύονται τα ζητήματα που έχουν τεθεί στην αρχή της ιστορίας για τους χαρακτήρες, χωρίς να υπάρχει η δυνατότητα επιστροφής σε μία άλλη κατάσταση²¹. Σε αυτό το σημείο ο πρωταγωνιστής καλείται να αντιμετωπίσει τον ανταγωνιστή και να δώσει λύση στην αρχική δραματουργική ερώτηση.

Στο συγκεκριμένο σενάριο, η ιστορία κλιμακώνεται στην τελική αναμέτρηση του κοριτσιού και της αλεπούς όταν πέφτει μέσα στη λίμνη. Η ηρωίδα προσπαθώντας να ξεφύγει από το θηρίο βρίσκει την τελευταία της ελπίδα μέσα στο μισοκατεστραμμένο βιβλίο και την εικονογράφηση που απεικονίζει την αλεπού να φυλακίζεται μέσα στο βιβλίο. Καθώς πλησιάζει η αλεπού, με τη γιγάντια μορφή της, το κοριτσάκι στρέφει την εικονογραφημένη σελίδα προς το μέρος του θηρίου, που πανικοβλημένα προσπαθεί να ξεφύγει από τις μαγικές του ικανότητες. Ο πρωταγωνιστής βρίσκει τη λύση μέσω του παραμυθιού που αποτελεί μεταφορά για την φαντασία της. Επίσης η φύση του ονείρου και η δυνατότητα ελέγχου του από την πρωταγωνίστρια, συμβολίζει την σημαντικότητα και την ισχύ που παρέχει σε ένα άτομο όταν βρίσκεται σε νεαρή ηλικία, μετατρέποντας το απίθανο σε πιθανό.

1.2 Οπτικός σχεδιασμός-ανάπτυξη

Αφετηρίες για τον αισθητικό προσδιορισμό του έργου, αποτέλεσαν οι αισθητικές προσεγγίσεις του φορμαλισμού και της αφαίρεσης. Ακόμη τα μορφικά στοιχεία των χαρακτήρων και των περιβαλλόντων βασίζονται στις σχεδιαστικές συμβάσεις των κόμικς/καρτούν²², ενώ βασική οπτική αρχή της συγκεκριμένης ταινίας είναι ο επίπεδος χώρος, τόσο στα μορφικά-σχεδιαστικά στοιχεία, όσο και στο σκηνοθετικό κομμάτι²³.

1.2.1 Φορμαλισμός

Στη θεωρία της τέχνης ο φορμαλισμός δίνει έμφαση στην τεχνοτροπία, δηλαδή πως έχει φτιαχτεί κάτι (γραμμή, χρώμα, υφή κλπ) και όχι στο περιεχόμενο. Με τη συγκεκριμένη αισθητική προσέγγιση, γίνεται ένας ξεκάθαρος διαχωρισμός μορφής και περιεχομένου. Ο φορμαλισμός αποτελεί βασικό οπτικό και σχεδιαστικό στοιχείο στην τέχνη της εμψύχωσης, καθώς τόσο τα περιβάλλοντα όσο και οι χαρακτήρες τείνουν να αποδίδονται με βάση την παραπάνω θεωρία.

²¹ McKee, Robert, *Story. Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. ReganBooks, 1997. Σελ 303

²² Stanchfield, Walt, *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes*, Volume 1. CRC Press, 2012. σελ 31

²³ Block, Bruce, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Second Ed. Focal Press, 2007. σελ 43

1.2.2 Αφαίρεση

Η απλοποίηση της φόρμας σε συνδυασμό με τη χρήση σχημάτων και απλών γραμμικών στοιχείων, οδηγούν στην αφαίρεση του έργου. Με άλλα λόγια αφαιρετική τέχνη ονομάζεται η απόδοση της μορφής με λιγότερες γραμμικές και σχεδιαστικές πληροφορίες²⁴. Όπως και ο φορμαλισμός, η αφαίρεση είναι βασική αισθητική αρχή στο χώρο της εμψύχωσης, αλλά και της σχεδίασης κόμικς/ καρτούν. Παράλληλα με την αισθητική της συμβολή, η αφαίρεση συνεισφέρει σημαντικά και σε τεχνικό επίπεδο στην τέχνη της εμψύχωσης, καθώς όσο το λιγότερο στοιχεία (πχ γραμμές) έχει ο χαρακτήρας, τόσο πιο εύκολο είναι η διαδικασία εμψύχωσής του. Με άλλα λόγια η ελάττωση του ρεαλισμού, οδηγεί στην ομαλή σχεδιαστική οργάνωση, σε ομάδες σχημάτων, που συμβάλλουν σε μία απλούστερη εμψύχωση.

1.2.3 Σουρεαλισμός

Ο συγκεκριμένος ορισμός ασχολείται περισσότερο με τον λόγο παρά με τις εικόνες. Στο εσωτερικό του σουρεαλισμού κυριαρχούσε η ποίηση και η λογοτεχνία έναντι της ζωγραφικής, διαμορφώνοντας μία θεωρία με σουρεαλιστικές θέσεις πάνω στην κεντρική σημασία των ονείρων και του υποσυνειδήτου²⁵. Ο σουρεαλισμός στο παρακείμενο έργο παρουσιάζεται κυρίως με σχεδιαστικές μορφές- συμβάσεις, που συνδέονται με το ονειρικό στοιχείο. Ομόκεντροι κύκλοι και σπειροειδείς ρυθμοί που σχηματίζονται μεταξύ των περιβαλλόντων και των χαρακτήρων, μέσα στο έργο, πηγάζουν από την θεωρία των ονείρων του Σίγκμουντ Φρόυντ²⁶. Ακόμη η κίνηση της αλεπούς σε σπείρες συμβολίζει την φύση της ως φανταστικό πλάσμα.

1.2.4 Αισθητικές Αναφορές

Στο πρωταρχικό στάδιο της εργασίας, έγινε έρευνα σχετικά με τον εικαστικό σχεδιασμό παραμυθιών, με έμφαση τη μελέτη Τσέχων εικονογράφων όπως η Eva Sykorova και ο Peter Sis και του Αμερικανού "πατέρα" των αφηγηματικών μακετών, Bill Peet²⁷. Μεγάλη σημασία για την ανάπτυξη του έργου αποτέλεσε η εικαστική μελέτη των γραφικών από την τηλεοπτική σειρά της Disney, με τίτλο, "Tangled The Series"²⁸, που έχουν σχεδιαστεί με βάση τις αναμνήσεις και τη φαντασία της πρωταγωνίστριας, έτσι ώστε να αποδίδουν έναν ονειρικό κόσμο.

²⁴ Arnason, *Ιστορία της σύγχρονης τέχνης*, Επίκεντρο, 2006. σελ 467

²⁵ Arnason, *Ιστορία της σύγχρονης τέχνης*, Επίκεντρο, 2006. σελ 261

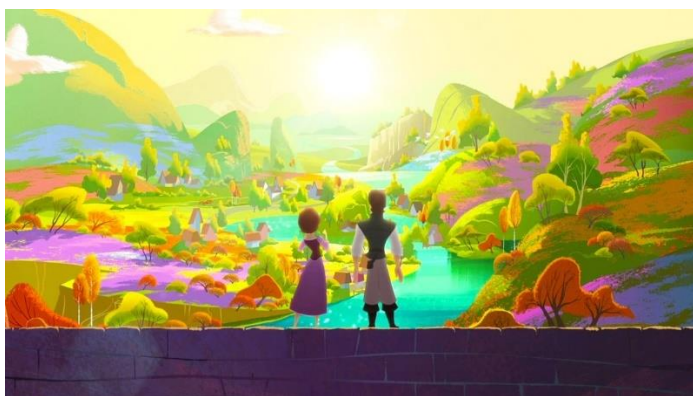
²⁶ Sigmund, Freud, *Η ερμηνεία των Ονείρων*. μτφρ Αναγνώστου Λευτέρης, Αθήνα, εκδόσεις Επίκουρος, 2013. Σελ 25

²⁷ Canemaker, John, *Paper Dreams : The Art and Artists of Disney Storyboards*. Hyperion, 1999. Σελ 167

²⁸ Shane Prigmore, Chris Sonnenburg, *Tangled the Series*, σε σκηνοθεσία Tom Caulfield, Stephen Sandoval, Joe Oh (2017; US: Disney Television Animation), τηλεόραση



Εικόνες 3, 4 παραδείγματα μελέτης, Τσεχικής εικονογράφησης



Εικόνες 5, 6 στιγμιότυπα από τη σειρά "Tangled", της Disney

Βασικό σημείο αναφοράς καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της παρούσας διπλωματικής εργασίας, υπήρξε το έργο του ιρλανδικού στούντιο εμπύχωσης, Cartoon Saloon. Συγκεκριμένα μελετήθηκαν οι σχεδιαστικές συμβάσεις, η επιλογή χρωματικής παλέτας, η εφαρμογή του επίπεδου χώρου, καθώς και η αφηγηματική δομή και σκηνοθεσία των έργων εμπύχωσης. Δύο από αυτά τα έργα είναι το *Song of the Sea*²⁹ και το *Secret of Kells*³⁰, σε ομώνυμη σκηνοθεσία του ιδρυτή του στούντιο, Tom Moore.

²⁹ Fabrice Ziolkowski, Tomm Moore, *The Secret of Kells*, σε σκηνοθεσία Tomm Moore, Nora Twomey (2009; Ireland, Belgium, France: Les Armateurs, Vivi Film, Cartoon Saloon, France 2 Cinéma), φιλμ.

³⁰ Tomm Moore, *Song Of The Sea*, σε σκηνοθεσία Tomm Moore (2014; Ireland, Belgium Denmark, France, Luxembourg: Cartoon Saloon, Mélusine Productions, Big Farm, Super Productions, Noerlum Studios), φιλμ



Εικόνα 7 στιγμιότυπο από την ταινία "Secret of Kells"



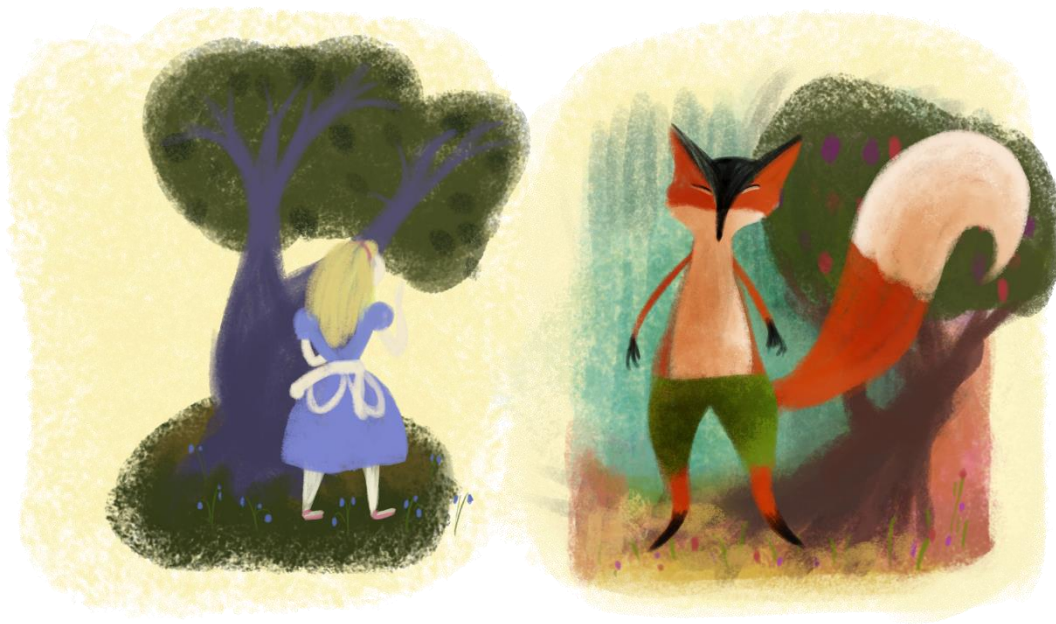
Εικόνα 8 στιγμιότυπο από την ταινία "Song of the Sea"

Αξίζει να σημειωθεί η μελέτη του εικαστικού έργου, της Mary Blair³¹, η οποία υπήρξε βασική εικονογράφος της Disney κατά τη δεκαετία του 50. Το έργο της συνέβαλε στη δημιουργία του εικαστικού σχεδιασμού κλασικών ταινιών εμφύχωσης όπως η Σταχτοπούτα, ο Πίτερ Παν και η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων. Πιο συγκεκριμένα, το έργο της χρησιμοποιήθηκε ως αναφορά για τη σχεδίαση των εικονογραφήσεων του παραμυθιού από το οποίο προέρχεται η αλεπού.

³¹ Canemaker, John, *The Art and Flair of Mary Blair: An Appreciation*. Disney Book Publishing Inc., 2003. Σελ 8



Εικόνα 9, εικονογράφηση της Mary Blair, 1950



Εικόνα 10 εικονογραφημένη σελίδα του παραμυθιού

1.3 Εικαστικός Σχεδιασμός

Η εικαστική και θεωρητική έρευνα που αναφέρθηκε παραπάνω οδήγησε στον εικαστικό σχεδιασμό του έργου. Το εικαστικό πλαίσιο έχει εφαρμογή σε δύο μέρη, τον σχεδιασμό των χαρακτήρων και των περιβαλλόντων, που μαζί συνθέτουν την τελική εικόνα. Τα μορφικά στοιχεία των χαρακτήρων βασίζονται σε σχεδιαστικά κλειδιά όπως κύκλοι-καμπύλες ή ευθείες-γωνίες, ενώ τα περιβάλλοντα έχουν οργανωθεί με βάση τον επίπεδο χώρο, για οπτικούς και αφηγηματικούς λόγους.



Εικόνα 11 στιγμιότυπο από την πρώτη δοκιμή εμφύχωσης, Απρίλιος 2017

1.3.1 Σχεδιασμός Χαρακτήρων

Η μορφική δόμηση των χαρακτήρων έγινε με βάση απλά σχήματα (καμπύλες και ευθείες), που περιγράφουν τα χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών και τον ρόλο τους στην ιστορία (πρωταγωνιστής εναντίον ανταγωνιστή).

1.3.2 Κοριτσάκι

Σύντομη περιγραφή: η πρωταγωνίστρια της ιστορίας είναι ένα κοριτσάκι έξι ετών, της οποίας η φαντασία γεννάει την ιστορία του έργου. Όπως όλα τα παιδιά της ηλικίας της, ζει σε έναν κόσμο που ορίζεται από τα όνειρα και τους φόβους της, τα οποία καλείται στη συνέχεια να αντιμετωπίσει. Έτσι ο ονειρικός κόσμος του παραμυθιού όπου δρα η πρωταγωνίστρια είναι δημιούργημα της φαντασίας της ή αλλιώς ο κόσμος μέσα από τα μάτια τις.

Χαρακτήρας: Ο χαρακτήρας της πρωταγωνίστριας είναι δυναμικός, με βάση την κεντρική δράση της αφήγησης, που είναι η αντιμετώπιση των φόβων της. Ξεκινώντας ως ένα κοριτσάκι με ενδοιασμούς και φοβίες (φοβάται όταν πρωτοαντικρίζει την αλεπού ή όταν την παρασέρνει μπροστά στο δέντρο), καταλήγει σε μία πρωταγωνίστρια με θέληση και θάρρος, έτοιμη να αντιμετωπίσει την αλεπού.

Εξωτερική μορφολογία: κοριτσάκι έξι ετών, με μπλε νυχτικό φόρεμα, καστανά μαλλιά και μαύρα μάτια, ξυπόλητη.

Ψυχολογική διάσταση: δυναμική, θαρραλέα, έχει περιέργεια, ενθουσιώδης, αντιμετωπίζει τους φόβους της.

Επιρροές: βασική σχεδιαστική επιρροή όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως ήταν η πρωταγωνίστρια της ταινίας εμφύχωσης *Song of the Sea*, Saoirse³², καθώς και η ηρωίδα της μικρού μήκους ταινίας εμφύχωσης *Dark Dark Woods*³³, του Πανεπιστημίου The Animation Workshop. Η επιλογή πρωταγωνίστριας θηλυκού γένους έναντι του αρσενικού έγινε με βάση τη μελέτη της αφηγηματικής οργάνωσης του έργου του Ιάπωνα σχεδιαστή κινουμένων σχεδίων και σκηνοθέτη Hayao Miyazaki. Ο ίδιος χρησιμοποιεί νεαρές πρωταγωνίστριες στις ιστορίες του, για να δώσει έμφαση στη δράση του γυναικείου φύλου και του δυναμισμού τους, όπως ορίζεται στο φεμινιστικό πλαίσιο³⁴.



Εικόνα 12 σχεδιασμός χαρακτήρα της Saoirse



Εικόνα 13 σχεδιασμός χαρακτήρα από την ταινία "Dark Dark Woods"

³² Χαρακτήρας της ταινίας "Song of the Sea",

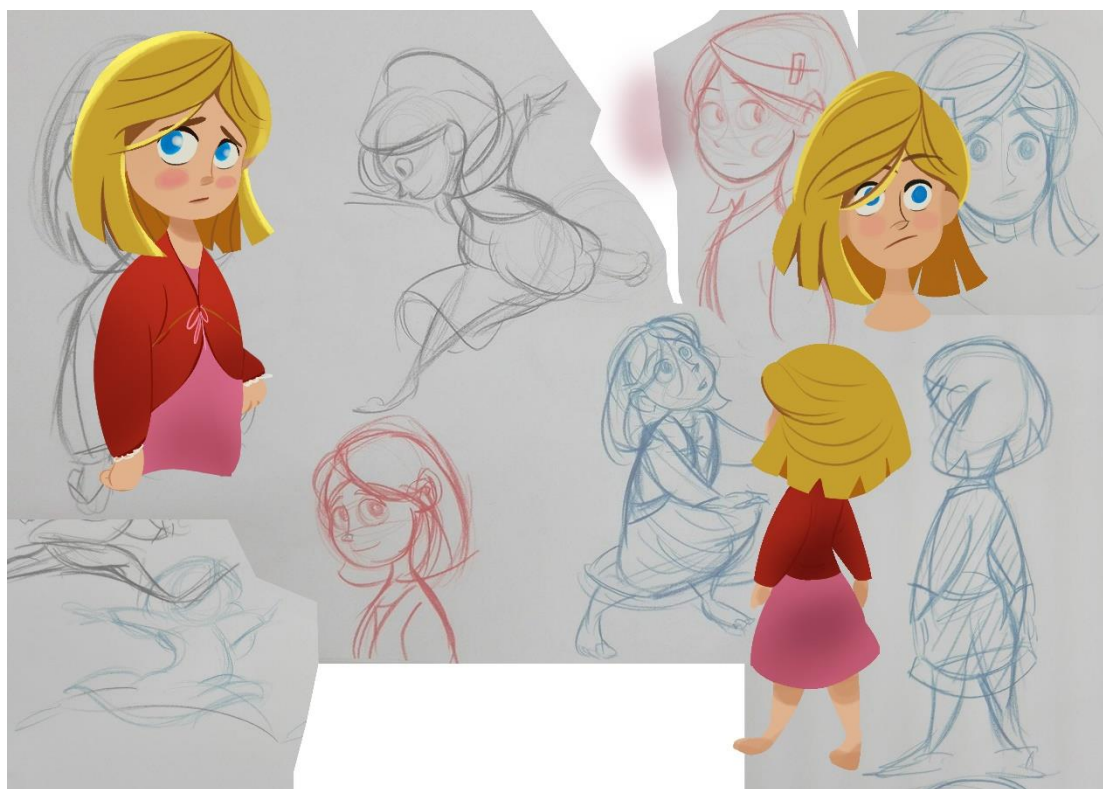
Tomm Moore, *Song Of The Sea*, σε σκηνοθεσία Tomm Moore (2014; Ireland, Belgium Denmark, France, Luxembourg: Cartoon Saloon, Mélusine Productions, Big Farm, Super Productions, Noerlum Studios), φιλμ

³³ Χαρακτήρας της ταινίας "Dark Dark Woods", Team of 3rd year Character Animation & CG Art students at The Animation Workshop/VIA University College in Viborg, Denmark, *Dark Dark Woods*, σε σκηνοθεσία Emile Gignoux (2017; Denmark: The Animation Workshop), φιλμ

³⁴ Miyazaki, Hayao, *HAYAO MIYAZAKI STARTING POINT 1979-1996 SC (Starting Point: 1979-1996)*. Translated Ed. Viz LLC, 2014. Σελ 179

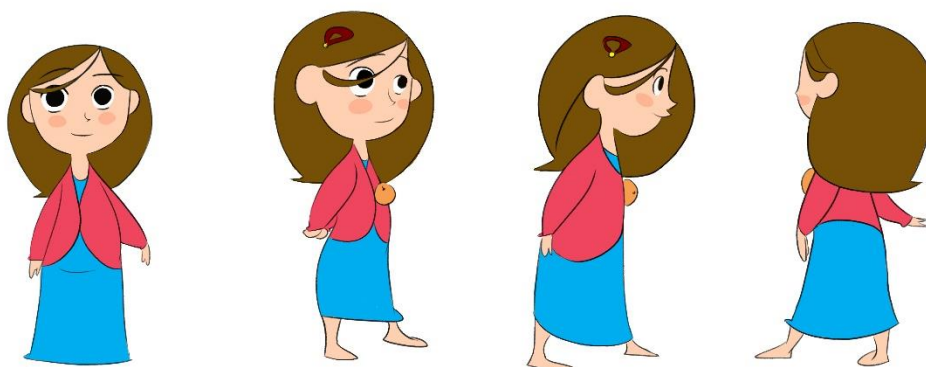
Σχεδιαστική ανάλυση

Ο σχεδιασμός του κοριτσιού χρησιμοποιήθηκε ως βάση για την εξερεύνηση του εικαστικού σχεδιασμού του έργου. Για αυτό το λόγο υπήρξαν διαφορετικές εκδοχές και σχεδιασμοί. Η τεχνική σχεδιασμού της βασίστηκε στη φόρμουλα της κλασικής σχεδίασης χαρακτήρων δισδιάστατης εμφύχωσης της Disney³⁵, δηλαδή χρησιμοποιήθηκε για το περίγραμμα μία χρωματιστή ισοτονική γραμμή, της οποίας η υφή παραπέμπει σε μολυβί, και ένα πλακάτο χρώμα για την αντίστοιχη επιφάνεια (μαλλιά, πρόσωπο, φόρεμα κλπ.). Ο σχεδιαστικός ρυθμός που κοριτσιού χαρακτηρίζεται από καμπύλες και κύκλους, με άλλα λόγια χαλαρούς ρυθμούς. Αυτή η επιλογή παραπέμπει στο αρμονικό και ήρεμο- αθώο στοιχείο, που διέπει τον χαρακτήρα και τη φύση του κοριτσιού. Αξίζει να σημειωθεί η προσθήκη της μπροστινής ανταύγειας στα μαλλιά της πρωταγωνίστριας, ως στοιχείο ατέλειας και τυχαίου που αντιπαρά τίθεται με την ακριβή και «τέλειο» στοιχείο του σχηματικού σχεδιασμού της.

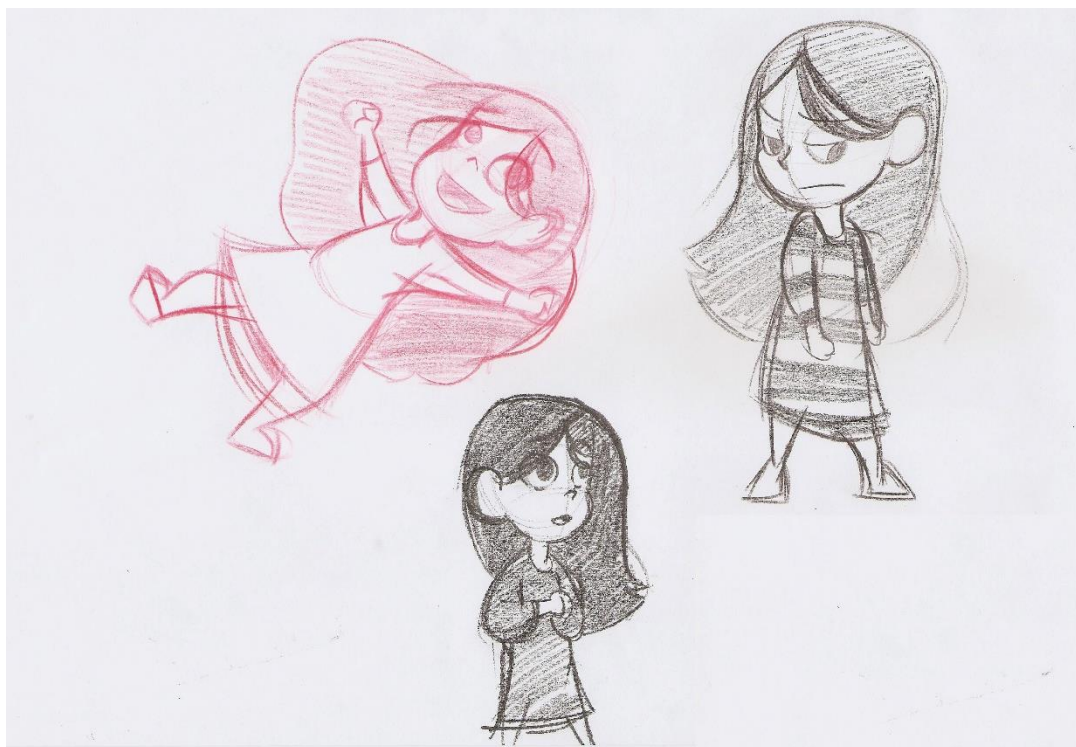


Εικόνα 14 αρχικό φύλλο μοντέλου, Φεβρουάριος 2017

³⁵ Thomas, Frank, Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation (Disney Editions Deluxe)*. Hyperion 1st Hyperion Ed edition, 1997. Σελ 393



Εικόνα 15 φύλλο μοντέλου, Μάρτιος 2017



Εικόνα 16 σχεδιασμός χαρακτήρα, Μάιος 2017

1.3.3 Αλεπού

Σύντομη περιγραφή: η αλεπού έχοντας τον ρόλο του ανταγωνιστή, συμβολίζει τους εφιάλτες και τις φοβίες της παιδικής ηλικίας, που μετενσαρκώνεται στα όνειρα και μέσω της φαντασίας του κοριτσιού. Είναι ένα φανταστικό πλάσμα που αλλάζει μορφές, ανάλογα με τους στόχους που επιδιώκει.

Χαρακτήρας: ο χαρακτήρας της αλεπούς στο έργο είναι όπως ο κλασικός χαρακτήρας του μυθικού πλάσματος στα παιδικά παραμύθια. Μοχθηρή, πανούργα και πονηρή είναι η εικόνα της και στην συγκεκριμένη αφήγηση. Αρχικά πλησιάζει την πρωταγωνίστρια με μια προσιτή μορφή και γνώριμη για εκείνη (βγαλμένη μέσα από το παραμύθι) για να κερδίσει την εμπιστοσύνη του κοριτσιού και να θέσει σε λειτουργία το σχέδιό της. Στη συνέχεια φανερώνει την πραγματική της μορφή και σκοπό και από το ρόλο της παιχνιδιάρας φίλης αλλάζει σε θηρίο με την εφιαλτική της μορφή.

Εξωτερική μορφολογία:

- Ανθρωπόμορφη μορφή με πράσινο παντελόνι, μπλε μάτια, φουντωτό κόκκινο τρίχωμα με άσπρη και μακριά ουρά.
- Μορφή ζώου-πνεύματος, έχει την ρεαλιστική μορφή της αλεπούς με μυτερά αφτιά και μακριά ουρά.
- Μορφή θηρίου-δαίμονα: σκούρο κόκκινο τρίχωμα με μαύρο κεφάλι, μπλε μάτια, μεγάλα κοφτερά δόντια, μοιάζει με γιγάντιο φίδι.

Ψυχολογική διάσταση: σατανική μοχθηρή, εφιαλτική, πανούργα, απεικόνιση των φοβιών της παιδικής ηλικίας.

Επιρροές: ο σχεδιασμός της αλεπούς πηγάζει από την μελέτη κλασικών παραμυθιών όπου εμφανιζόταν το ίδιο μυθικό πλάσμα, τόσο στο εικαστικό, όσο και στο θεωρητικό του υπόβαθρο. Οπτικά υπήρξαν επιρροές από Τσέχικες αποδώσεις της αλεπούς, μέσα σε παραμύθια. Σημαντική υπήρξε και η μελέτη της αλεπούς στο κλασικό παραμύθι "Ο Μικρός Πρίγκηπας"³⁶ και συγκεκριμένα στην προσαρμογή του στην ταινία εμψύχωσης "Le Petit Prince"³⁷

³⁶ De Saint-Exupery, Antoine, *The little Prince*, New Edition Ed. Egmont, 2001.

³⁷ Irena Brignull, Bob Persichetti, *The Little Prince*, σε σκηνοθεσία Mark Osborne (2015; Freance: ON Animation Studios, Orange Studio, LPPTV, M6 Films), φιλμ



Εικόνα 17 Σχεδιασμός χαρακτήρα Μάιος 2017

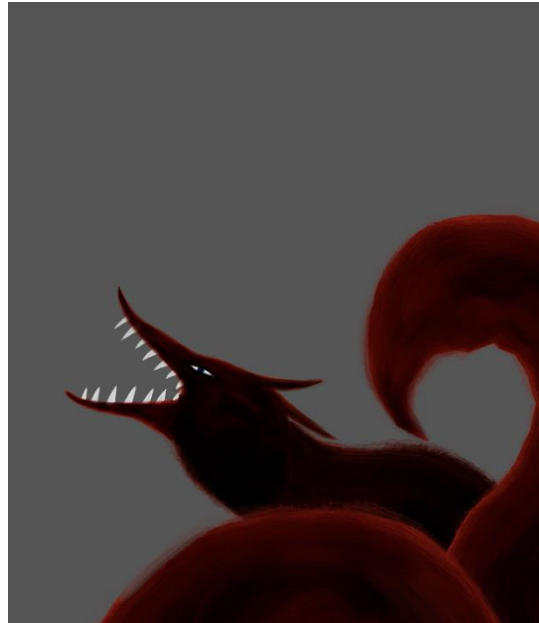
Σχεδιαστική ανάλυση

Ο σχεδιασμός της αλεπούς χαρακτηρίζεται από έντονους σχεδιαστικούς ρυθμούς, όπως ευθείες και απότομες γραμμές, τριγωνικά και αιχμηρά σχήματα (αφτιά, άκρα και ουρά). Αυτή η επιλογή απεικονίζει τον επιθετικό και μοχθηρό χαρακτήρα της και η ένταση που αποδίδεται αντιπαρατίθεται με τον σχεδιαστικό ρυθμό του κοριτσιού. Ακόμη ο εικαστικός σχεδιασμός της ποικίλει, καθώς η ίδια αλλάζει σχήμα και μορφή, ανάλογα την εξέλιξη του σεναρίου (καμπύλο σώμα και ουρά στην αρχή που έχει πιο φιλικές σχέσεις με το κοριτσάκι, σε αντίθεση με μυτερά δόντια και μακρόστενο στόμα όταν την κυνηγάει με τη μορφή του θηρίου).

Η εικαστική της όψη και δυσδιάστατη υπόσταση συνδέεται με την προέλευσή της από τον φανταστικό κόσμο του παραμυθιού, από όπου προέρχεται.



Εικόνα 18 Σχεδιασμός χαρακτήρα, Απρίλιος 2017



Εικόνα 19, 20 Σχεδιασμός χαρακτήρα, Φεβρουάριος 2018

1.3.4 Περιβάλλοντα

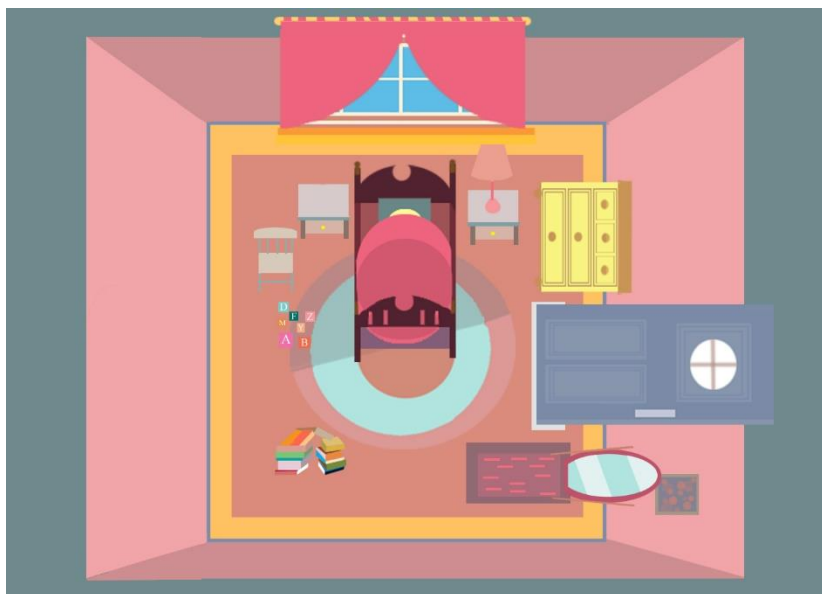
Παρόμοια αρχή με αυτή του σχεδιασμού των χαρακτήρων χρησιμοποιήθηκε και για τον σχεδιασμό των περιβαλλόντων. Αρμονικοί καμπύλοι ρυθμοί και σχήματα στο δωμάτιο, σε αντίθεση με έντονους διαγώνιους και κατακόρυφους ρυθμούς των δέντρων στο δάσος της αλεπούς, συνδέουν ταυτόχρονα την περιγραφή του χώρου σε συνάρτηση με την αφήγηση και την συναισθηματική φόρτιση της κάθε σκηνής και με τα χαρακτηριστικά ή την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Επίσης ο σχηματισμός συμβόλων όπως σπείρες και κύκλους στα περιβάλλοντα (πχ στα δέντρα και στο νερό), συμβολίζουν τον ονειρικό κόσμο στον οποίο βρίσκεται το κοριτσάκι. Ένας πρώτος σχεδιασμός των περιβαλλόντων έγινε κατά τη διάρκεια δημιουργίας της αφηγηματικής μακέτας, για μία πρώτη εκτίμηση της τελικής εικόνας σε επίπεδο αφήγησης. Βασικό στοιχείο των περιβαλλόντων ήταν η πολύ-επίπεδη και πολύπλοκη σχεδίασή τους, με την χρήση υφών και συνδυαστικών χρωμάτων (όπως στην δημιουργία ενός πίνακα ζωγραφικής), το οποίο θα συμπλήρωνε την απλούστερη όψη των χαρακτήρων, μέσα στο κάδρο.

Ο εικαστικός σχεδιασμός βασίστηκε πάνω στις αρχές του επίπεδου χώρου³⁸. Αυτό μεταφράζεται ως την εξάλειψη της προοπτικής στην εικόνα, με τη χρήση καθέτων ή οριζοντίων γραμμών (και όχι διαγώνιων). Ακόμη δεν υπάρχουν στοιχεία ατμοσφαιρικής

³⁸ Όλη η οργάνωση της ενότητας έγινε με βάση το κεφάλαιο Flap Space:

Block, Bruce, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Second Ed. Focal Press, 2007. Σελ 43-52

προοπτικής ή σκιές για την επίδοση του τρισδιάστατου χώρου. Σε περίπτωση απόδοσης των τριών διαστάσεων χρησιμοποιήθηκε η τεχνική της επικάλυψης, όπου ένα επίπεδο διέρχεται πίσω ή μπροστά από ένα άλλο. Έτσι γίνεται ο διαχωρισμός background και foreground³⁹. Η αποφυγή κλιμάκωσης μεγεθών μέσα στο ίδιο κάδρο είναι ένα ακόμη στοιχείο, που οδηγεί στην επιπεδότητα του χώρου. Επίσης οι υφές που έχουν χρησιμοποιηθεί στο κάθε επίπεδο έπρεπε να είναι παρόμοιες μεταξύ τους, όπως και οι τονικές τους διαβαθμίσεις, για να διατηρηθεί ο επίπεδος χώρος. Φυσικά για αφηγηματικούς λόγους, σε ορισμένες σκηνές, υπήρξε αναγκαία η κατάρριψη του επιπέδου χώρου και η χρήση προοπτικής, όπως θα αναλυθεί παρακάτω στη σκηνοθεσία.



Εικόνα 21 Σχεδιασμός περιβάλλοντος, Μάρτιος 2017

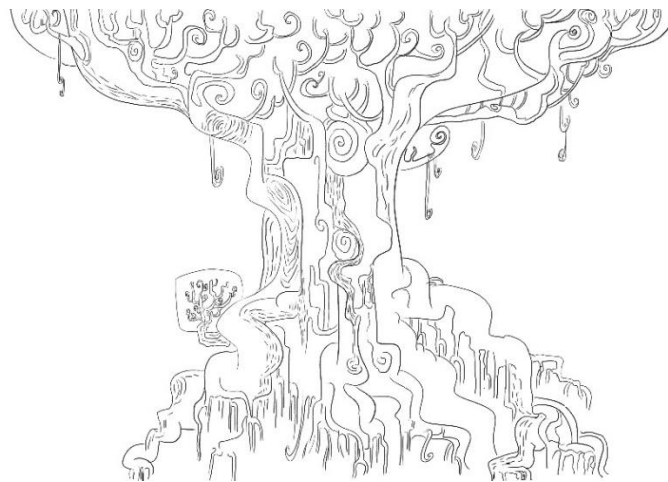
Καθώς η οργάνωση των περιβαλλόντων έγινε με βάση τον επίπεδο χώρο, το γοτθικό στοιχείο είναι αρκετά έντονο σε αυτά, κυρίως στα πιο σκοτεινά σημεία του έργου, όπως η σπηλιά και το δάσος. Εκτός αυτού, η εικαστική σχεδίαση των περιβαλλόντων τείνει να έχει στοιχεία εικονογράφησης παραμυθιών. Παιχνιδιάρικοι ρυθμοί, ιμπρεσιονιστικά χρώματα (θα γίνει ανάλυση παρακάτω) και η γενικότερη απόδοση ενός ονειρικού κόσμου που έχει κυριολεκτικά «βγει» μέσα από παραμύθι, τεκμηριώνουν την φανταστική διάσταση των περιβαλλόντων. Αξίζει να αναφερθεί ο οπτικός διαχωρισμός των δύο κόσμων μέσα στην ιστορία (πραγματικό και ονειρικό), με τις οπτικές διαφορές μεταξύ του δωματίου και του κόσμου της αλεπούς. Αυστηρά γεωμετρικά σχήματα και πλακάτες υφές χαρακτηρίζουν το δωμάτιο του κοριτσιού (ανθρώπινος κόσμος), σε αντίθεση με τους ελεύθερους- τυχαίους ρυθμούς που επικρατούν στη φύση και στο παραμύθι, με απαλές υφές που δίνουν την εντύπωση σχεδιασμού με πινέλο ενός παιδιού. Σημαντική υπήρξε η μελέτη των έργων του

³⁹ Maclean, Fraser, *Setting the Scene: The Art and Evolution of Animation Layout*. CHRONICLE BOOKS, 2011, σελ 54

Cartoon Saloon⁴⁰ και σύγχρονων καρτούν της Disney όπως το Tangled, των οποίων η εικαστική και θεωρητική ανάλυση συνέβαλε σημαντικά στην απόδοση της παραπάνω μεθόδου⁴¹.



Εικόνα 22 Σχεδιασμός περιβάλλοντος, Ιανουάριος 2018



Εικόνα 23 Σχεδιασμός περιβάλλοντος, Απρίλιος 2017

Επιμέρους ανάλυση της κάθε ενότητας περιβάλλοντος (δωμάτιο, σπηλιά, δάσος, λίμνη) θα γίνει στο δεύτερο κεφάλαιο, με την περιγραφή των τεχνικών σχεδίασης και του θεωρητικού υπόβαθρου.

⁴⁰ Moore, Tomm, *Song of the Sea Artbook*. First Ed. Cartoon Saloon, 2015.

⁴¹ Kurtti, Jeff, *The Art of Tangled*. CHRONICLE BOOKS, 2011. Σελ 31-39

1.4 Σκηνοθεσία- αφηγηματικές μακέτες

Για την οργάνωση της σκηνοθεσίας και τη δημιουργία των αφηγηματικών μακετών έγινε χρήση του επίπεδου χώρου και των αρχών του. Η εικονογράφηση των storyboard συμβάδισε με τη συγγραφή του σεναρίου και τον οπτικό σχεδιασμό της επιπεδότητας του χώρου .

1.4.1 Σκηνοθέτηση- staging

Βασική οπτική αρχή της συγκεκριμένης ταινίας υπήρξε ο επίπεδος χώρος, τόσο στα μορφικά-σχεδιαστικά στοιχεία, όσο και στο σκηνοθετικό κομμάτι. Ο επίπεδος χώρος έχει ως ζητούμενο την σκηνοθέτηση των χαρακτήρων στο ίδιο επίπεδο, παράλληλο με το επίπεδο της εικόνας⁴². Αυτό το επίπεδο που δημιουργείται από τη σκηνοθέτηση των χαρακτήρων τονίζει τη δυσδιάστατη επιφάνεια της οθόνης. Όπως προαναφέρθηκε, δεν υπάρχει προοπτική ή σημεία φυγής στο κάδρο που να δημιουργούν βάθος στον χώρο.

Σκηνογραφία

Οι πρωταγωνιστές του έργου κινούνται παράλληλα προς την κάμερα, κατά μήκος και πλάτος ή διαγώνια, μένοντας πάντα στο ίδιο επίπεδο. Η τεχνική εμπύχωσης της αλεπούς σχεδιάστηκε με βάση αυτή τη δυνατότητα παράλληλης και επίπεδης κίνησής της. Επίσης οι κυκλικές κινήσεις της, με τη μορφή του θηρίου είναι ένα ακόμη σκηνοθετικό στοιχείο αυτού του χώρου. Μια άλλη τεχνική που χρησιμοποιήθηκε είναι η αλλαγή μεγέθους του κοριτσιού στο ίδιο πλάνο, ταυτόχρονα με την μετάβασή της σε διαφορετικό επίπεδο του περιβάλλοντος. Έτσι αποδίδεται ο διαχωρισμός και το βάθος του επίπεδου χώρου.

Κίνηση κάμερας

Για την διατήρηση της επιπεδότητας του χώρου οι κινήσεις της κάμερας που χρησιμοποιήθηκαν ήταν η στροφή του φακού της κάμερας προς τα αριστερά ή δεξιά (panning) και αντίστοιχα προς τα πάνω, ή κάτω (tilting), διατηρώντας και στις δύο περιπτώσεις την κάμερα σε σταθερό οριζόντιο, ή κατακόρυφο άξονα⁴³. Παραδείγματα αποτελούν η σκηνή που το κοριτσάκι βγαίνει από τη σπηλιά και τρέχει μέσα στο δάσος,

⁴² Block, Bruce, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Second Ed. Focal Press, 2007, Σελ 45-48

⁴³ Όλη η οργάνωση της ενότητας «Κίνηση Κάμερας» έγινε με βάση το κεφάλαιο "The moving Camera": Katz, Steve, *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. First Ed. Focal Press / Michael Wiese, 2001. Σελ 279-307

όπως και η σκηνή που η αλεπού πιάνει, από το πόδι, το κοριτσάκι, με την ουρά της και την ανεβάζει μέσα από το δέντρο μπροστά της. Συγκεκριμένα η κίνηση της κάμερας στο πρώτο παράδειγμα ονομάζεται Λατεράλ. Πρόκειται στην ουσία για ranning, που καταγράφει τη δράση, κινούμενη πλάγια. Μία ακόμη επιτρεπτή κίνηση της κάμερας ήταν η χρήση του ζουμ (ή το αντίστροφο), με βασική χρήση τον τονισμό ή την συναισθηματική φόρτιση μίας σκηνής ή πράξης. Αξίζει να αναφερθεί η ιδιότητα που προκύπτει από τη χρήση του ζουμ όταν πλησιάζει η κάμερα εστιάζοντας στον χαρακτήρα, με αποτέλεσμα την θόλωση του περιβάλλοντος, έτσι ώστε αυτό να αντιλαμβάνεται ως επίπεδο. Η παραπάνω τεχνική υπήρξε ιδιαίτερα χρήσιμη στα κοντινά πλάνα, όπου η αφηγηματική εστίαση ήταν στην έκφραση του χαρακτήρα.

Ως εξαίρεση των σκηνοθετικών στοιχείων του επίπεδου χώρου χρησιμοποιήθηκαν πλάνα τριδιάστατου χώρου με προοπτική όπως στην σκηνή που βλέπουμε την αλεπού από τα μάτια του κοριτσιού. Σε αυτή την περίπτωση η αφήγηση είχε σαν ζητούμενο την συναισθηματική ταύτιση του θεατή με το κοριτσάκι, που προκύπτει από την όψη ενός μαγικού θηρίου. Για αυτό η κάμερα έχει τοποθετηθεί πιο ψηλά από το κοριτσάκι, περνώντας στο επόμενο πλάνο που είναι η όψη της αλεπούς με την κάμερα τοποθετημένη προς τα κάτω. Η σκηνοθετική μετάφραση αυτής της σκηνής, είναι η αφηγηματική αποδυνάμωση του κοριτσιού και η ενδυνάμωση της αλεπούς, η οποία ελέγχει την κατάσταση. Με αντίστοιχες τοποθετήσεις της κάμερας σε επιμέρους σκηνές προέκυψε η συναισθηματική απόδοση της αφήγησης.

1.4.2 Αφηγηματικές μακέτες

Ως αφηγηματική μακέτα ορίζεται η οπτικοποίηση του σεναρίου εικονογραφίζοντας την κάθε σκηνή⁴⁴. Αυτό το στάδιο της παραγωγής ξεκίνησε όχι πολύ αργότερα από τη συγγραφή του πρώτου σεναρίου, καθώς αποτέλεσε βασικό πυλώνα για την εικαστική και αφηγηματική εξέλιξη του σεναρίου. Η συγκεκριμένη διεργασία χωρίστηκε σε τρία επιμέρους στάδια: τη δημιουργία του Beat-board, του Story-board και τέλος του Light-board⁴⁵.

Beat-board

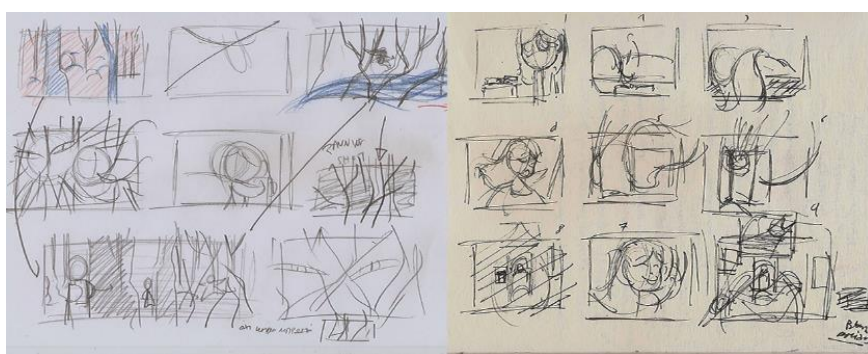
Στο στάδιο σχεδιασμού του Beat-board (ή αλλιώς Thumbnailing), δίνεται έμφαση στην επιλογή των πλάνων, την τοποθέτηση της κάμερας, δηλαδή τον ορισμό του κάδρου, καθώς και το περιεχόμενο της σύνθεσης που περιλαμβάνει την τοποθέτηση των χαρακτήρων και αντικειμένων στο χώρο⁴⁶. Η εικονογράφησή του ξεκίνησε μόλις είχε οριστεί η κεντρική ιδέα

⁴⁴ Katz, Steve, *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. First Ed. Focal Press / Michael Wiese, 2001. Σελ 23

⁴⁵ Glebas, Fr., *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding*. Focal Press, 2009. Σελ 24

⁴⁶ Canemaker, John, *Paper Dreams : The Art and Artists of Disney Storyboards*. Hyperion, 1999. Σελ 225

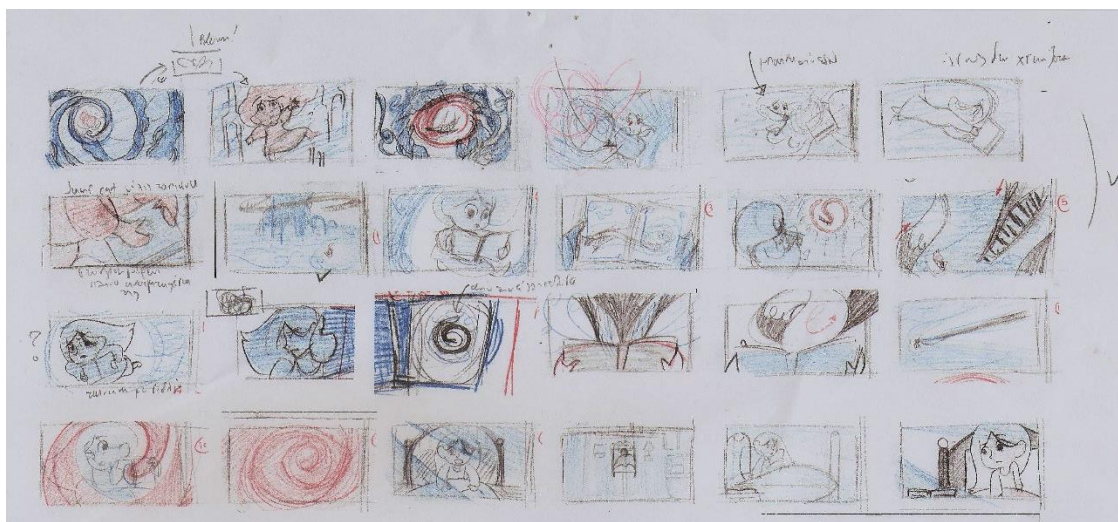
του σεναρίου και είχε συγγραφή η περίληψη της πρώτης πράξης. Σε πολλά σημεία του έργου η δημιουργία του Beat-board προηγήθηκε της συγγραφής του σεναρίου. Με άλλα λόγια το θεωρητικό σενάριο στηρίχθηκε στις εικόνες που είχαν σχεδιαστεί για την συγκεκριμένη σεκάνς. Μια τέτοια εργασία έδινε στους χαρακτήρες (και κυρίως στη πρωταγωνίστρια) τη δυνατότητα ρεαλιστικής δράσης μέσα στον σκηνοθετημένο κόσμο που δρούσε, δηλαδή ο σκηνοθέτης αφήνει ελεύθερο τον πρωταγωνιστή να δράσει με πλήρη ελευθερία, με αποτέλεσμα να ακολουθήσει τον δρόμο της επιλογής του, χωρίς τους περιορισμούς που μπορεί να προκύπτουν από τη φύση του σκηνοθέτη. Ακόμη, η παραπάνω ενέργεια μπορεί να δημιουργήσει αφηγηματικές λύσεις που δεν είχαν προβλεφθεί προηγουμένως.



Εικόνα 24 Σχεδιασμός beat-board του έργου, Μάρτιος/ Μάιος 2017

Story-board

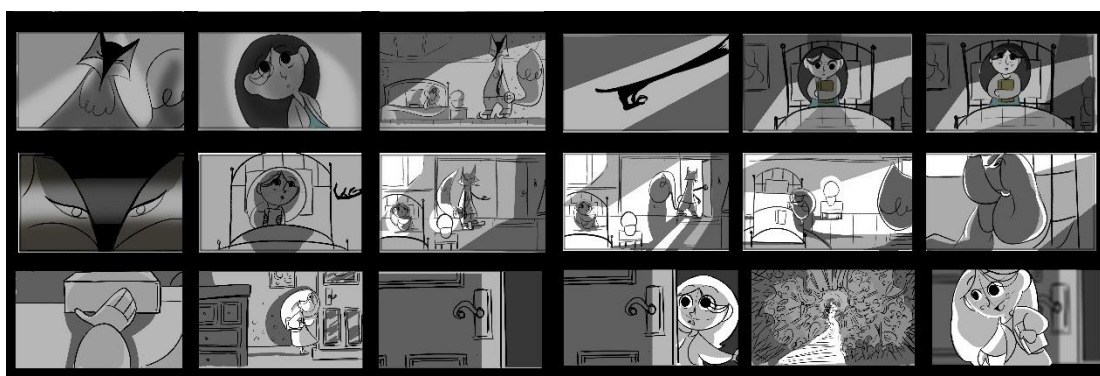
Έχοντας πλέον ολοκληρώσει τη συγγραφή του σεναρίου παράλληλα με τη δημιουργία του Beatboard, επόμενο στάδιο είναι η καθαρή εικονογράφησή του, δηλαδή το Storyboard. Σε αυτό το σημείο σχεδιάζεται καθαρά το κάθε πλάνο του Beatboard, λαμβάνοντας υπόψη και τον σχεδιασμό των περιβαλλόντων και την ακριβή τοποθέτηση και κίνηση των χαρακτήρων μέσα στο πλαίσιο. Με άλλα λόγια λαμβάνεται υπόψη και το εικαστικό πλαίσιο που έχει οριστεί. Το συγκεκριμένο στάδιο συνέβαλε σημαντικά στην σχεδίαση των τελικών περιβαλλόντων, καθώς η πρώτη τους εικονογράφηση έγινε στα storyboard, χωρίς ιδιαίτερες λεπτομέρειες. Επίσης η προσθήκη πλακάτων τονικών μαζών σε αυτό, για τον διαχωρισμό των στοιχείων μέσα στο κάδρο, αλλά και την ομαλότερη απόδοση και κατανόηση του χώρου, ήταν μία σημαντική προσθήκη στο συγκεκριμένο στάδιο.



Εικόνα 25 σχεδιασμός storyboard, Μάιος 2017

Light-board

Πρόκειται για το τελικό στάδιο σχεδίασης μιας αφηγηματικής μακέτας, όπου πλέον προστίθεται η μελέτη του φωτός μέσα στο κάδρο (και της σκιάς), φτάνοντας έτσι την εικόνα του storyboard αρκετά κοντά στο ζητούμενο ολοκληρωμένο αποτέλεσμα⁴⁷. Επιπλέον στοιχείο που μπορεί να προστεθεί είναι το κυρίαρχο χρώμα της κάθε σκηνής, ή θα γίνει ταυτόχρονα με την επιλογή της χρωματικής παλέτας. Με τις παραπάνω εργασίες στην αφηγηματική μακέτα έγινε δυνατή η πλήρη κατανόηση της αφηγηματικής δομής του σεναρίου, καθώς και η συναισθηματική βαρύτητα και φόρτιση της κάθε σκηνής. Έτσι επιτυγχάνεται το βασικό ζητούμενο της εικονογράφησης του storyboard, που είναι η σαφήνιά του.



Εικόνα 26 σχεδιασμός lightboard, Απρίλιος 2017

⁴⁷ Glebas, Fr., *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding*. Focal Press, 2009. Σελ

1.5 Χρωματικές παλέτες- color scripts

Οι χρωματικές επιλογές που χρησιμοποιήθηκαν συνδέονται με τη συναισθηματική φόρτιση της κάθε σκηνής. Για παράδειγμα, στη πρώτη παρουσίαση του δέντρου με τη λίμνη φωτεινά, συμπληρωματικά και θερμά χρώματα έχουν χρησιμοποιηθεί για να προβάλλουν τον ενθουσιασμό του κοριτσιού και τη ζεστασιά- ασφάλεια του χώρου. Αντίθετα στη σκηνή του κυνηγητού στον ίδιο χώρο, η χρωματική παλέτα αλλάζει σε ψυχρά πράσινα και αντιθετικά χρώματα όπως το κόκκινο στον κορμό του δέντρου και τους μοβ καρπούς.

Για την ομαλή σχεδίαση της οπτικής αφήγησης με βάση την παραπάνω τεχνική, έγινε η δημιουργία χρωματικού σεναρίου (color script) για ένα μεγάλο κομμάτι του έργου⁴⁸. Αυτό συνέβαλε στην λεπτομερή μελέτη και σχεδιασμό της κάθε σκηνής ξεχωριστά, έτσι ώστε να υπάρχει ομαλή και θεματική μετάβαση μεταξύ τους. Οι χρωματικές παλέτες αναπτύχθηκαν με την επιλογή: τόνου, φωτός, θερμοκρασίας, κορεσμού και χρώματος.



Εικόνα 27 color script, Απρίλιος 2017

Για τα περιβάλλοντα στον κόσμο του παραμυθιού, χρησιμοποιήθηκαν απαλά χρώματα χαμηλού κορεσμού και κοντινών τόνων, παρομοίων αποχρώσεων και υφών με αυτών της ακουαρέλας, (όπως συναντάμε στην ιαπωνική τέχνη). Επίσης η χρήση ιμπρεσιονιστικού χρώματος⁴⁹ στα περιβάλλοντα του παραμυθένιου κόσμου (μπλε δέντρα, ροζ φυτά, μοβ σκιές κλπ.), είναι στοιχεία του ονειρικού κόσμου. Αντιθέτως, στο δωμάτιο του κοριτσιού συναντάμε έντονα και αντιθετικά πλακάτα χρώματα, που πηγάζουν από το χτιστό- τεχνητό στοιχείο. Η επιλογή μίας έντονης χρωματικής παλέτας, υψηλού κορεσμού, με ροζ, φουξ και κίτρινες αποχρώσεις, συμβάλουν στον οπτικό διαχωρισμό των δύο κόσμων. Αξίζει να σημειωθεί η χρήση τονικών χρωμάτων και χαμηλών αποχρώσεων, σε σκηνές όπως η σπηλιά

⁴⁸ Amidi, Amid, *Art of Pixar: 25th Anniversary*. CHRONICLE BOOKS, 2011. Σελ 10

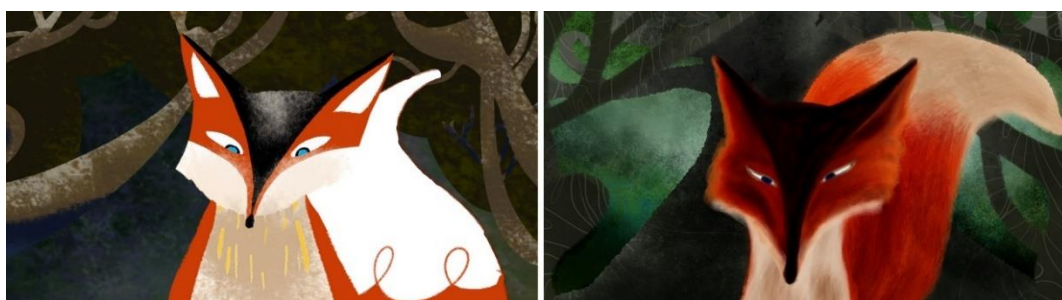
⁴⁹ Arnason H.H., *Ιστορία της σύγχρονης τεχνης*. μτφρ. Φώτης Κοκαβέσης, Θεσσαλονίκη, Επικέντρο, 2006. Σελ 25

και το δάσος έναντι των καθαρών και φωτεινών χρωμάτων του δωματίου. Φυσικά αντίστοιχες χρωματικές επιλογές (με διαφορετικό κομμάτι του χρωματικού κύκλου), εμφανίζονται και στον ονειρικό κόσμο, που οπτικοποιούν τη φαντασία και τον ενθουσιασμό του κοριτσιού.

1.6 Δοκιμαστικό- pilot

Καθώς ολοκληρώθηκε το μεγαλύτερο μέρος της προ παραγωγής, ακολούθησε η δημιουργία μίας δοκιμαστικής σεκάνς εμψύχωσης (διάρκειας 16 δευτερολέπτων) για την υλοποίηση της παραπάνω θεωρίας⁵⁰. Η επιλογή της αφηγηματικής ενότητας έγινε με το κριτήριο ύπαρξης και των δύο χαρακτήρων στην ίδια σκηνή για την δοκιμή των τεχνικών εμψύχωσης και τον σχεδιασμό ενός περιβάλλοντος με βάση τα αρχικά οπτικά ζητούμενα. Επίσης η σεκάνς έπρεπε να δραματοποιείται στον ονειρικό κόσμο, μιας και αποτελούσε τη βασική τοποθέτηση του έργου.

Η παραπάνω διεργασία αποδείχθηκε ιδιαίτερα κερδοφόρα και σημαντική για την εξέλιξη της διπλωματικής εργασίας καθώς σημειώθηκαν παρατηρήσεις σχετικά με την αλλαγή, την διόρθωση και τη βελτίωση οπτικών στοιχείων και τεχνικών εμψύχωσης. Σχετικά με την τεχνική εμψύχωσης της αλεπούς, με την ανθρωπόμορφη μορφή της, όπως και με την σχεδιάσή της, τέθηκε το ζήτημα ανασχεδιασμού και μετέπειτα έρευνας που θα αναλυθεί στο στάδιο της παραγωγής. Ακόμη έγινε η παρατήρηση για τη δημιουργία ενός λιγότερου σκληρού και γοτθικού χώρου, με υφές και οπτικά στοιχεία που θα ενοποιούσαν τα διαφορετικά επίπεδα που δομούσαν το περιβάλλον, διατηρώντας την επιπεδότητα του χώρου.



Εικόνα 28 στιγμιότυπο κοινού πλάνου από το δοκιμαστικό (Μάιος 2017) και το τελικό έργο (Απρίλιος 2018)

⁵⁰ Η συγκεκριμένη εργασία αποτέλεσε εργασία εξαμήνου κατά τη φοίτηση στο τμήμα Animation του πανεπιστημίου Tomas Bata, της Τσεχίας

Κεφάλαιο 2 – Παραγωγή

Μετά την ολοκλήρωση της προ-παραγωγής όπου έγινε η συγγραφή του σεναρίου, η δημιουργία της αφηγηματικής μακέτας, ο σχεδιασμός των χαρακτήρων και η επιλογή του εικαστικού πλαισίου, επόμενο στάδιο αποτέλεσε η παραγωγή. Σε αυτό το στάδιο ξεκίνησε η εμπύχωση των δύο χαρακτήρων της ιστορίας, καθώς και ο σχεδιασμός των περιβαλλόντων.

2.1 Εμπύχωση χαρακτήρων

Για την εμπύχωση των δύο πρωταγωνιστών χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικές δυσδιάστατες τεχνικές εμπύχωσης. Η συγκεκριμένη επιλογή οδήγησε σε διαφορετικά οπτικά αποτελέσματα, που μεταφράζονται σε οπτικό διαχωρισμό του φανταστικού και του αληθινού κόσμου που παρατίθενται στην ιστορία. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων στο κάθε πλάνο, έγινε με οδηγό τις αφηγηματικές μακέτες. Έμφαση δόθηκε στις δώδεκα αρχές του παραδοσιακού κινουμένου σχεδίου σύμφωνα με τη σχολή της Disney⁵¹, για την όσο το δυνατό πιο ρεαλιστική εμπύχωση των χαρακτήρων. Παρακάτω θα γίνει ανάλυση των τεχνικών και των αποτελεσμάτων τους, αλλά και η αιτιολόγηση επιλογής τους.

2.1.1 Κοριτσάκι

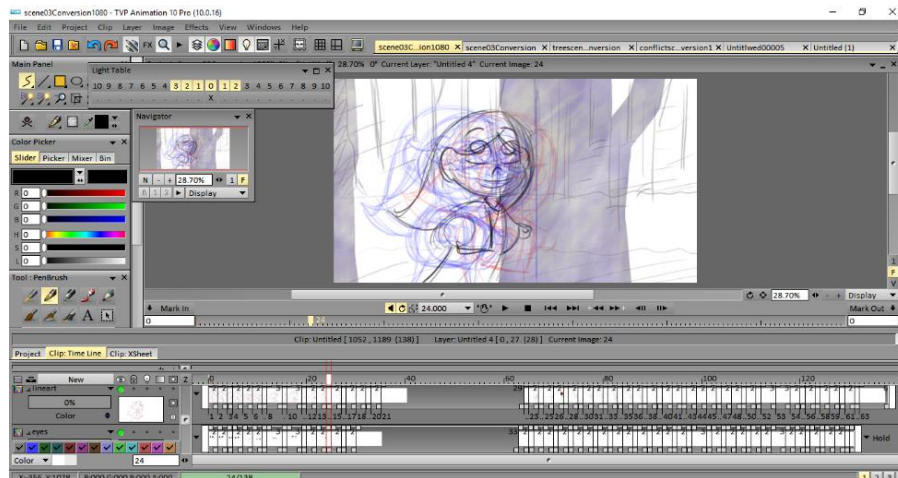
Εξ αρχής στο θεωρητικό πλαίσιο υπήρχε το ζήτημα χρήσης της τεχνικής εμπύχωσης του παραδοσιακού animation (καρέ καρέ), τόσο για τις οπτικές του δυνατότητες, όσο και για τη μελέτη και τη σπουδή της τεχνικής. Βασικό στοιχείο της τεχνικής είναι ο σχεδιασμός κάθε καρέ στο οποίο ο χαρακτήρας βρίσκεται σε μία καινούργια θέση. Έτσι για την ολοκλήρωση εμπύχωσης ενός δευτερολέπτου χρειάστηκε ο σχεδιασμός 24 καρέ, καθώς η συχνότητα που χρησιμοποιήθηκε ήταν 1/12 του δευτερολέπτου. Αξίζει να αναφερθεί πως η συγκεκριμένη τεχνική δεν έχει οπτικούς περιορισμούς πέρα από τις ικανότητες του εμπυχωτή, καθώς ο σχεδιασμός του κάθε καρέ επιτρέπει την εμπύχωση της οποιαδήποτε μορφής με την οποιαδήποτε ελευθερία κίνησης στο χώρο (πχ αλλαγή προοπτικής αντικειμένου, μεγέθους, μεταμόρφωση κλπ.).

Σημαντικό συντελεστή για την διεξαγωγή της ζητούμενης εργασίας, αποτέλεσε η συνεχής μελέτη του συγγράμματος "the Animators Survival Kit"⁵² και η ανάλυση σκηνών από άλλες ταινίες εμπύχωσης, ως προς τη χρήση της ίδιας τεχνικής. Το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε για την εμπύχωση ήταν το TVPaint, το οποίο στη λειτουργία του αντιγράφει την τεχνική του παραδοσιακού animation, ψηφιακά.

⁵¹ Thomas, Frank, Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation (Disney Editions Deluxe)*. Hyperion 1st Hyperion Ed edition, 1997. Σελ 47-69

⁵² Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit. Expanded edition*. Faber & Faber, 2009

Στη συνέχεια περιγράφονται τα τρία στάδια για την ολοκλήρωση της εμφύχωσης σε ένα πλάνο, που ακολουθήθηκε σε όλη την παραγωγή.



Εικόνα 29 Χρήση του προγράμματος TVPaint για την εμφύχωση του κοριτσιού

Rough Animation: ονομάζεται το πρώτο στάδιο στην τεχνική του παραδοσιακού animation, κατά το οποίο σχεδιάστηκαν, χωρίς λεπτομέρειες αλλά με τη μορφή προσχέδιων, τα καρέ. Αρχικά τοποθετήθηκε το πρώτο και το τελευταίο καρέ της σκηνής, με βάση την αφηγηματική μακέτα και στη συνέχεια έγινε η σχεδίαση των ενδιάμεσων καρέ. Ανάλογα με το περιεχόμενο της κάθε σκηνής, η τοποθέτηση και το περιεχόμενο των καρέ διέφερε. Περισσότερα καρέ κοντά δημιουργούσαν μία πιο αργή και ομαλή κίνηση, ενώ η τοποθέτησή τους με μεγαλύτερο διάστημα απέδιδε σε πιο γρήγορες κινήσεις. Στόχος της παραπάνω διεργασίας είναι η εμφύχωση του χαρακτήρα (σχεδιασμός κίνησης ή έκφρασης) και η συνεχής βελτίωσή της, στην επιμέρους σκηνή. Επίσης σε αυτό το στάδιο γίνεται η εφαρμογή των κανόνων εμφύχωσης και η μελέτη κατανομής των καρέ.

Clean-up: σε αυτό το στάδιο γίνεται το «καθάρισμα» του κάθε καρέ. Με άλλα λόγια χρησιμοποιώντας μια μόνο γραμμή για την καθαρή απόδοση του σχεδίου στο αντίστοιχο καρέ, ξανασχεδιάζεται με ακρίβεια το κάθε ένα από αυτά, διατηρώντας το περιεχόμενο και την τοποθέτησή τους. Για την παραπάνω εργασία χρησιμοποιήθηκε μια χρωματιστή ισοτονική γραμμή, που απέδιδε το οπτικό αποτέλεσμα ενός μολυβιού.

Coloring: το τελευταίο στάδιο στην διαδικασία της παραδοσιακής εμφύχωσης ήταν ο χρωματισμός του κάθε καρέ, με βάση τη χρωματική παλέτα που είχε οριστεί στο φύλλο μοντέλου του κοριτσιού. Για τον γρηγορότερο χρωματισμό όλων των καρέ, έγινε πρώτα ο χρωματισμός της σιλουέτας και έπειτα επιλέγοντας κλειστές επιφάνειες με το ίδιο χρώμα, ο χρωματισμός τους. Η ίδια εργασία ακολουθήθηκε για όλα τα καρέ του έργου. Έγινε η χρήση πλακάτων χρωμάτων, όπως είχε οριστεί στο εικαστικό πλαίσιο.



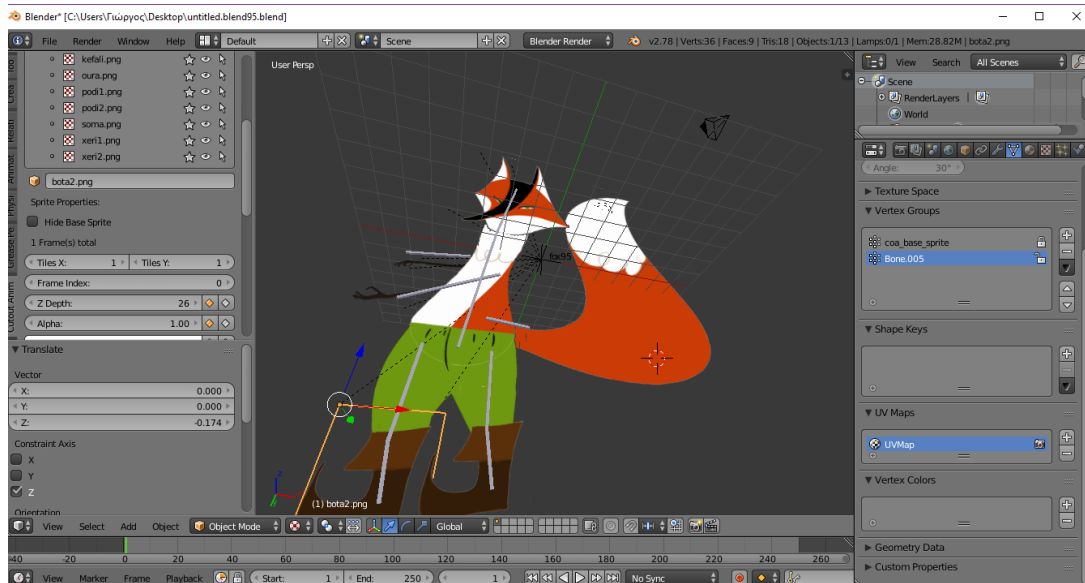
Εικόνα 30 προβολή των τριών σταδίων παραδοσιακής εμψύχωσης.

2.1.2 Αλεπού

Η εμψύχωση της Αλεπούς ως διαδικασία αποδείχθηκε περισσότερο πολυεπίπεδη, καθώς έγινε δοκιμή διαφορετικών λογισμικών για την απόδοση του επιθυμητού αποτελέσματος. Αρχικό ζητούμενο που είχε καθοριστεί από το θεωρητικό πλαίσιο ήταν η πολυμορφικότητα του μυθικού πλάσματος. Έτσι ορίστηκε διαφορετική διαδικασία εμψύχωσης για την κάθε μορφή της. Επίσης η σύνδεσή της με τον κόσμο του παραμυθιού, ως ένα ονειρικό πλάσμα οδήγησε στην απόφαση χρήσης της δυσδιάστατης τεχνικής εμψύχωσης Cut out animation, ή αλλιώς περιορισμένου animation⁵³. Βασικό οπτικό στοιχείο της είναι η κίνηση της φιγούρας παράλληλα με το κάδρο, διατηρώντας έτσι την δυσδιάστατη μορφή της. Η συγκεκριμένη αισθητική συνδέθηκε και με τη χρήση του επίπεδου χώρου στον εικαστικό σχεδιασμό. Να σημειωθεί ότι στην συγκεκριμένη τεχνική δεν χρειάζεται να σχεδιαστούν όλα τα καρέ με την τοποθέτηση της μαριονέτας σε διαφορετική θέση. Χρειάζεται μόνο η δημιουργία των καρέ-κλειδιών (key frames) και έπειτα το λογισμικό δημιουργεί τα ενδιάμεσα καρέ.

Ανθρωπόμορφη μορφή: με βάση το αρχικό φύλλο μοντέλου της αλεπούς, η εστίαση της εξερεύνησης της εμψύχωσης δόθηκε στην ανθρωπόμορφη σχεδίασή της. Πρώτη απόπειρα εμψύχωσης πραγματοποιήθηκε με το ανοιχτό λογισμικό Blender, χρησιμοποιώντας το πρόσθετο δυσδιάστατης εμψύχωσης (2D plug-in). Η συγκεκριμένη ενέργεια αποσκοπούσε στην εισαγωγή ενός ψηφιακού σκελετού στην δυσδιάστατη μαριονέτα που είχε σχεδιαστεί και εισαχθεί στο λογισμικό. Να σημειωθεί ότι προϋπόθετε τον διαχωρισμό των διαφορετικών μελών του χαρακτήρα (σώμα, άκρα, κεφάλι, ουρά) σε διαφορετικά επίπεδα, καθώς θα ενώνονταν και θα κινούνταν, με βάση την κίνηση του σκελετού. Η παραπάνω τεχνική ανήκει στην ψηφιακή εμψύχωση μαριονέτας (puppet animation) και ακολουθεί την ίδια δομή με το κουκλοθέατρο και το θέατρο σκιών.

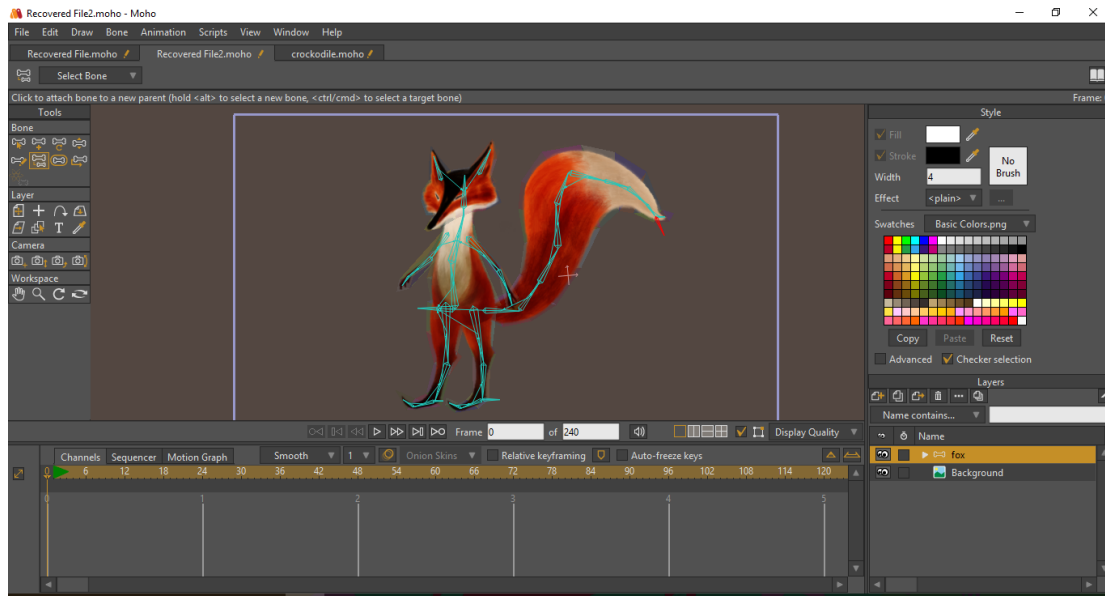
⁵³ Thomas, Frank, Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation (Disney Editions Deluxe)*. Hyperion 1st Hyperion Ed edition, 1997. Σελ 512



Εικόνα 31 Εμφύχωση της αλεπούς με τη χρήση του Blender, Μάρτιος 2017

Παρόλα αυτά, εξαιτίας τεχνικών δυσλειτουργιών του ανοιχτού λογισμικού, η εμφύχωση της αλεπούς δεν ολοκληρώθηκε, με αποτέλεσμα την έρευνα και χρήση ενός παρόμοιου πρόσθετου του λογισμικού Adobe After Effects, το Duik. Η εμφύχωση της αλεπούς στο νέο λογισμικό ήταν επιτυχής όσον αφορά την απόδοση της κίνησης, αλλά όχι όμως ως προς το αισθητικό πλαίσιο. Ο διαχωρισμός της μαριονέτας, της αλεπούς, σε διαφορετικές επιφάνειες, δεν επέτρεπε την ομαλή συνέχεια των σχεδιαστικών κλειδιών της, όπως οι καμπύλες της ουράς, ή των τσαρουχιών της. Επίσης δεν ήταν δυνατή η εμφύχωση της ουράς της, χωρίς να αποσπαστεί σε μικρότερα τμήματα, με μόνη λύση τη χρήση του παραδοσιακού animation. Η δοκιμή του προγράμματος έγινε για την εμφύχωση της δοκιμαστικής σεκάνς που είχε αναφερθεί παραπάνω.

Τελική λύση στην έρευνα εμφύχωσης της ανθρωπόμορφης αλεπούς δόθηκε με τη χρήση του λογισμικού MOHO Animation. Το συγκεκριμένο λογισμικό επιτρέπει την εισαγωγή του ψηφιακού σκελετού και εμφύχωσης τις μαριονέτες δίχως να χρειαστεί ο διαχωρισμός της σε τμήματα που να επεμβαίνουν στην εικαστική της αλλοίωση. Έτσι μετά τον τελικό της σχεδιασμό, με την προσθήκη υφής που πλέον ήταν δυνατόν να εμψυχωθεί μαζί με την μαριονέτα, πραγματοποιήθηκε η εμφύχωσή της. Ο διαχωρισμός της ουράς σε άλλο επίπεδο και η ξεχωριστή εργασία εμφύχωσής της έγινε και σε αυτό το λογισμικό, ακολουθώντας όμως την ίδια διεργασία με το υπόλοιπο σώμα, κρατώντας έτσι τον σχεδιαστικό της ρυθμό και την υφή της.



Εικόνα 32 Εμφύχωση της αλεπούς με τη χρήση του MOHO animation, Φεβρουάριος 2018

Μορφή θηρίου: η εμφύχωση της αλεπούς σε αυτή τη μορφή έγινε επίσης με το MOHO, ακολουθώντας την ίδια εργασία που περιέγραψα παραπάνω. Μόνη διαφορά υπήρξε στην οργάνωση των επιφανειών της μαριονέτας, η οποία έγινε διαχωρίζοντας το στόμα της αλεπούς σε δύο κομμάτια (άνω και κάτω γνάθος). Το υπόλοιπο σώμα μέχρι και την ουρά της, έμεινε συνδεδεμένο με το κεφάλι, που αποτελούσε την κεντρική επιφάνεια εμφύχωσης της μαριονέτας.



Εικόνες 33, 34 Εμφύχωση μορφής θηρίου στο MOHO Animation, Απρίλιος 2018

Μορφή πνεύματος: κατά τη διάρκεια του έργου η αλεπού αλλάζει μορφή σε ένα είδος πνεύματος φιδιού, ή αλεπούς. Αυτή η οπτική μεταμόρφωσή της ήταν δυνατόν να γίνει μόνο με τη χρήση του παραδοσιακού animation. Έτσι με τη χρήση του TVPaint σχεδιάστηκαν οι σκηνές εμφύχωσης της αλεπούς με αυτή τη μορφή. Αξίζει να σημειωθεί πως η συγκεκριμένη εμφύχωση ήταν από τις λίγες οι οποίες έγιναν σχεδιάζοντας 24 καρέ το δευτερόλεπτο (ενώ η συχνότητα εμφύχωσης του κοριτσιού ήταν 12 καρέ όπως γίνεται στις περισσότερες παραγωγές). Αυτό έγινε για λόγους πολυπλοκότητας και πολυμορφικότητας που διέπουν την κίνησή της στον χώρο. Πρόσθετο στοιχείο της εμφύχωσης της αλεπούς σε αυτή τη μορφή, σε σχέση με την εμφύχωση του κοριτσιού, ήταν η χρήση μιας τεχνητής υφής που κάλυπτε όλη τη φιγούρα της, έτσι ώστε αυτή να μην διαφέρει οπτικά με τις υπόλοιπες μορφές της, που ήταν ντυμένες σε μία κοκκινωπή υφή.



Εικόνα 35 Πνευματική μορφή της αλεπούς σχεδιασμένη στο TVPaint

2.2 Σχεδιασμός περιβαλλόντων

Μετά την ολοκλήρωση της εμπύχωσης των χαρακτήρων, συνέχεια είχε ο σχεδιασμός των περιβαλλόντων. Η έρευνα και οι μελέτες που έγιναν στο στάδιο της προπαραγωγής, καθώς και ο ορισμός του εικαστικού σχεδιασμού, λειτούργησαν ως οι βασικοί πυλώνες για την εικονογράφηση των περιβαλλόντων. Ακόμη η περιγραφική απόδοση των περιβαλλόντων, που σχεδιάστηκαν στις αφηγηματικές μακέτες, αλλά και η δημιουργία των color scripts, συνέβαλαν σημαντικά στην υλοποίηση των περιβαλλόντων, με βάση τη σχεδιαστική και χρωματική μελέτη τους. Η σχεδίαση των περιβαλλόντων έγινε κυρίως ψηφιακά με τη χρήση του λογισμικού Adobe Photoshop και του Corel Painter. Αξίζει να σημειωθεί ότι τα προσχέδια (thumbnails), έγιναν αναλογικά, καθώς και οι χρωματικές ή σχεδιαστικές επιλογές, με υλικά όπως ακουαρέλα και τέμπερα (gouache).

Όπως προέβλεπε το θεωρητικό πλαίσιο, ο εικαστικός σχεδιασμός των περιβαλλόντων εξυπηρετεί και αφηγηματικούς ρόλους, με βάση το σενάριο. Όπως η ιστορία έτσι και τα περιβάλλοντα χωρίστηκαν σε ζώνες με βάση τις αφηγηματικές ενότητες. Αυτές οι ενότητες είναι το δωμάτιο του κοριτσιού, η σπηλιά, το δάσος και το δέντρο που βγαίνει μέσα από τη λίμνη. Η ιστορία ολοκληρώνεται στο δωμάτιο του κοριτσιού, στην τελευταία πράξη, δημιουργώντας έτσι έναν νοητό αφηγηματικό κύκλο, που παραπέμπει στο ονειρικό στοιχείο του έργου. Σημαντικά συγγράμματα μελέτης αποτέλεσαν, το λεύκωμα "The Art of Tangled"⁵⁴ και συγκεκριμένα τα κεφάλαια «Δημιουργώντας έναν αληθινά φανταστικό κόσμο» και «Ψάχνοντας μία τοποθεσία» και το κεφάλαιο «Ανάλυση ταινιών» από το βιβλίο "Dream Worlds: Production Design for Animation"⁵⁵.

2.2.1 Δωμάτιο κοριτσιού

Ο σχεδιασμός του χώρου ξεκίνησε με ένα πλάνο τοποθετώντας την κάμερα ψηλά από τον χώρο (birds' point of view) και κεντρικά, εξαλείφοντας την προοπτική του χώρου, για την μελέτη της επιπεδότητας. Η τελική οργάνωση του χώρου έγινε με βάση παιδικά δωμάτια, ως πρότυπα μελέτης, για τη σχεδίαση των επίπλων, αλλά και το περιεχόμενο του δωματίου. Έπειτα ακολούθησε ο τελικός σχεδιασμός του με ένα πανοραμικό πλάνο του χώρου. Η χρωματική παλέτα που χρησιμοποιήθηκε είχε ως κυρίαρχο χρώμα το ροζ, με αποχρώσεις όπως το φουξ και το μοβ. Συμπληρωματικά χρώματα ήταν το κίτρινο και το πράσινο, αλλά με χαμηλό κορεσμό, έτσι ώστε να μην δημιουργείται οπτική σύγχυση. Η σκηνοθέτηση του χώρου έγινε με βάση την κίνηση της αλεπούς στον χώρο (λόγο του δυσδιάστατου περιορισμού της).

⁵⁴ Kurtti, Jeff, *The Art of Tangled*. CHRONICLE BOOKS, 2011.

⁵⁵ Bacher, H., *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Focal Press, UK, 2008.

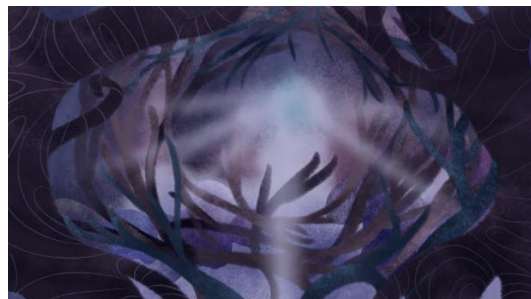


Εικόνα 36 σχεδιασμός περιβάλλοντος δωματίου, Νοέμβρης 2017

2.2.2 Σπηλιά

Το περιβάλλον της σπηλιάς αποτελεί το οπτικό πέρασμα του κοριτσιού στον φανταστικό κόσμο. Ο αρχικός του σχεδιασμός βασίστηκε στην απεικόνιση του στόματος ενός θαλάσσιου θηρίου, όπως παράδειγμα είχε γίνει στην ιστορία του Πινόκιο με την φάλαινα. Για αυτό το λόγο στην πρώτη σκηνή μεταξύ των βράχων της σπηλιάς και των σταλαχτιτών, σχηματίζεται ένα στόμιο στον αρνητικό χώρο του περιβάλλοντος, που διασχίζει το κοριτσάκι. Οι στρογγυλές μύτες των βράχων αποτελούν οπτική παρομοίωση. Πηγή έμπνευσης αποτέλεσε προσωπικό ταξίδι στο σπήλαιο Πούνκβα, στη Μοραβία της Τσεχίας, από γρήγορες εικονογραφήσεις του χώρου, κατά τη διάρκεια ξενάγησης με βάρκα.

Αξίζει να σημειωθεί ότι στο τελευταίο περιβάλλον της συγκεκριμένης σεκάνς, τα υπόγεια δέντρα, τα κλαδιά και οι ρίζες τους σχηματίζουν ομόκεντρους κύκλους, με κεντρικό να σχηματίζεται στην έξοδο της σπηλιάς. Αυτός ο σχεδιασμός συμβολίζει την εισαγωγή του κοριτσιού στον ονειρικό-μαγικό κόσμο. Κυρίαρχο χρώμα της σπηλιάς είναι το μοβ, με αποχρώσεις του μπλε και του πράσινου. Η χρωματική παλέτα κυμαίνεται στην ίδια ψυχρή θερμοκρασία, με παρόμοιο κορεσμό και υποτονικές διαβαθμίσεις.

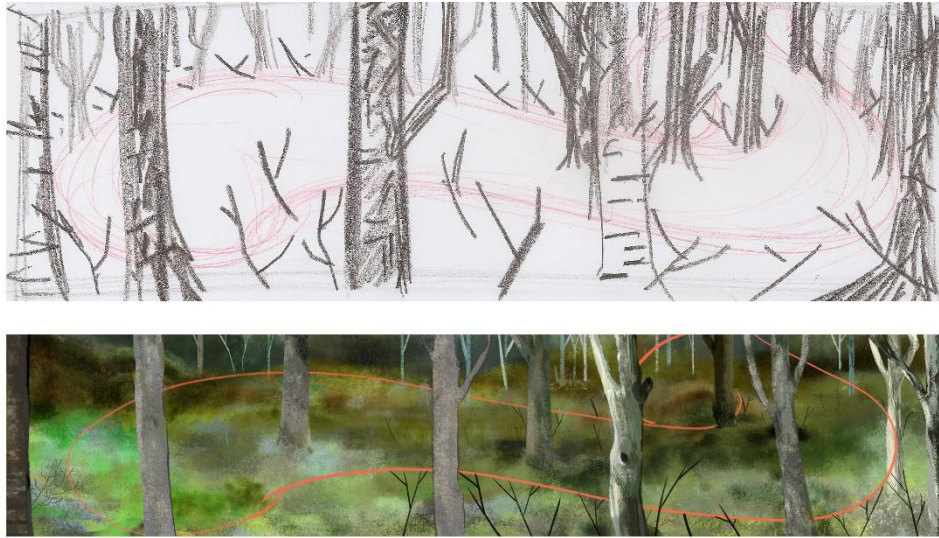


Εικόνες 37, 38 σχεδιασμός περιβαλλόντων τις σπηλιάς, Ιανουάριος 2018

2.2.3 Δάσος

Η εικονογράφηση του δάσους χωρίζεται σε δύο θεματικές ενότητες οι οποίες διαχωρίζονται οπτικά με τη διαφορετική οργάνωση παρόμοιας χρωματικής παλέτας. Παρόλο τη χρήση του πράσινου ως κυρίαρχο χρώμα όλου του δάσους, τα πρώτα περιβάλλοντα που εμφανίζονται έχουν θερμά πράσινα με κίτρινα, υψηλότερου κορεσμού και κοντινών τονικών διαβαθμίσεων με έντονο το στοιχείο της επιπεδότητας που μεταφράζεται ως αμεσότητα και ασφάλεια, με βάση την ψυχολογική διάσταση του κοριτσιού. Ο συγκεκριμένος διαχωρισμός έγινε στον σχεδιασμό του πανοραμικού περιβάλλοντος στην σκηνή που το κοριτσάκι τρέχει μέσα στο δάσος.

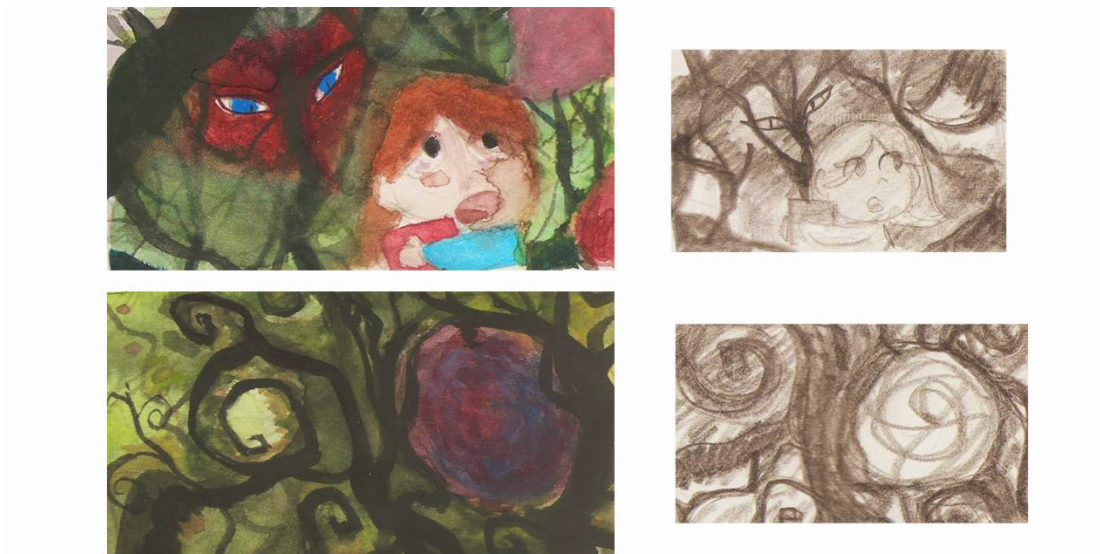
Βασικό στοιχείο του θεωρητικού του υπόβαθρου είναι ο νοητικός σχεδιασμός της ουράς της αλεπούς μεταξύ του θετικού και του αρνητικού χώρου που σχηματίζονται από τα δέντρα και τους θάμνους⁵⁶. Με βάση την παραπάνω οργάνωση του χώρου, αποκαλύπτεται η νοητική καθοδήγηση του κοριτσιού από την αλεπού, καθώς «περπατάει» πάνω στην ουρά της, γεγονός που αιτιολογεί την φύση της ως ανταγωνιστή.



Εικόνα 39 προσχέδιο του χώρου και τελικό περιβάλλον του δάσους

Στα επόμενα πλάνα που ακολουθούν το δάσος έχει σχεδιαστεί με την επιλογή μιας πιο σκοτεινής χρωματικής παλέτας, με ψυχρά πράσινα, μοβ σκιές και υποτονικά ψυχρά γαλάζια που χρωματίζουν τα δέντρα στο βάθος του περιβάλλοντος. Επίσης με την χρήση πιο σκούρων τόνων στο μπροστινό επίπεδο και την χρωματική ανάμειξη περισσότερο λευκού προς τα πίσω αποδόθηκε μια αίσθηση χώρου βάθους που αντιπαρατίθεται με την χρήση του επιπέδου χώρου ως βασικό στοιχείο. Έτσι δημιουργείται μια οπτική αστάθεια που παροτρύνει τον θεατή να βιώσει τα ίδια αρνητικά και άβολα συναισθήματα, με το κοριτσάκι που νιώθει τρομαγμένο σε ένα σκοτεινό περιβάλλον. Με άλλα λόγια συμβάλλει στην ταύτιση του πρωταγωνιστή με το κοινό. Σε όλα τα παραπάνω συμβάλλει και ο διαγώνιος σχεδιασμός του συγκεκριμένου περιβάλλοντος.

⁵⁶ Kurtti, Jeff, *The Art of Tangled*. CHRONICLE BOOKS, 2011. Σελ 38



Εικόνα 40 Προσχεδιασμός πλάνου του δάσους και χρωματική μελέτη, (ακουαρέλα σε χαρτί)

2.2.4 Δέντρο και λίμνη

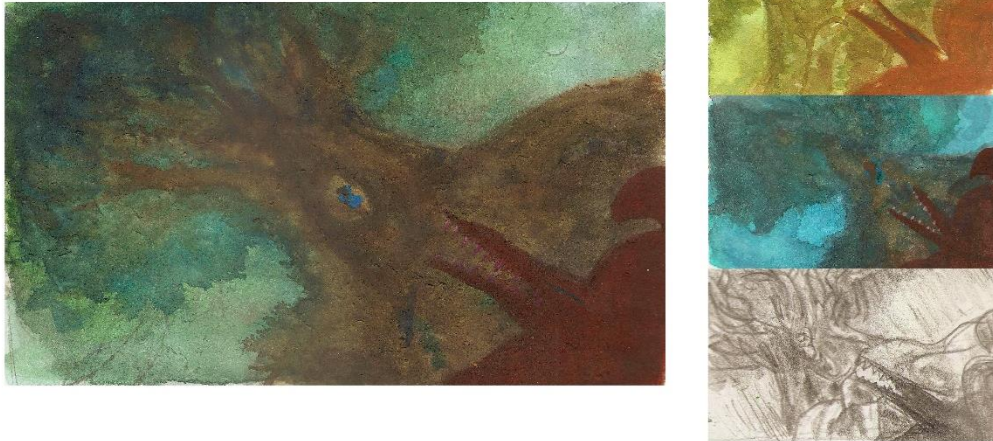
Ο σχεδιασμός του δέντρου, στο οποίο διαδραματίζεται η κλιμάκωση της ιστορίας, βασίστηκε πάνω στη μελέτη των δέντρων, της ταινίας κινουμένων σχεδίων "Secret of Kells"⁵⁷, όπως είχε προαναφερθεί στον σχεδιασμό του εικαστικού πλαισίου. Συγκεκριμένα υπήρξε από τα πρώτα περιβάλλοντα που εικονογραφήθηκαν, έτσι ώστε να μελετηθεί και να εξερευνηθεί ο εικαστικός σχεδιασμός του έργου. Θεματικά πρόκειται για το επίκεντρο του φανταστικού κόσμου, που τροφοδοτείται από τη λίμνη των ονείρων. Στη συγκεκριμένη περιοχή το ονειρικό στοιχείο είναι πιο έντονο, γεγονός που αποδίδεται με τη μεταμόρφωση της αλεπούς σε θηρίο (βγαίνοντας από τη λίμνη) και με τις μαγικές ιδιότητες του βιβλίου, όπου παγιδεύεται η αλεπού.

Εξαιτίας των διαφορετικών και γρήγορων πλάνων, κατά τη διάρκεια του κυνηγητού πάνω στο δέντρο, χρειάστηκε να σχεδιαστούν πολλά περιβάλλοντα με διαφορετικά σημεία του δέντρου. Κοντινά, γενικά και κλειστά πλάνα έπρεπε να εικονογραφηθούν, με διαφορετική προοπτική, η οποία κατά κύριο λόγο έμενε επίπεδη. Για την απόδοση της συναισθηματικής φόρτισης χρειάστηκε να σχεδιαστεί το δέντρο διαγώνια, για την οπτική ενίσχυση και την αποδυνάμωση της αρμονίας⁵⁸. Επίσης ο διαχωρισμός των μελών του δέντρου σε διαφορετικά επίπεδα ήταν αναγκαίος για την απόδοση βάθους στον χώρο, με την τεχνική της επικάλυψης, όπου ο χαρακτήρας κινείται ανάμεσα στα διαφορετικά επίπεδα.

⁵⁷ Fabrice Ziolkowski, Tomm Moore, *The Secret of Kells*, σε σκηνοθεσία Tomm Moore, Nora Twomey (2009; Ireland, Belgium, France: Les Armateurs, Vivi Film, Cartoon Saloon, France 2 Cinéma), φιλμ.

⁵⁸ Block, Bruce, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Second Ed. Focal Press, 2007. Σελ 113

Αξίζει να σημειωθεί, ότι σε κανένα από τα γενικά πλάνα που απεικονίζεται το δέντρο, δεν ολοκληρώνεται το πάνω μέρος του, όπως και το κάτω μέρος του συνεχίζει μέσα στο νερό, χωρίς να φανερώνεται. Η θεωρία που αναπτύχθηκε γύρω από την συγκεκριμένη σχεδιαστική επιλογή, είναι ότι βρισκόμαστε στην καρδιά του ονειρικού κόσμου, όπου δεν υπάρχουν υλικά όρια, όπως αυτά ορίζονται στον υλικό-πραγματικό κόσμο.



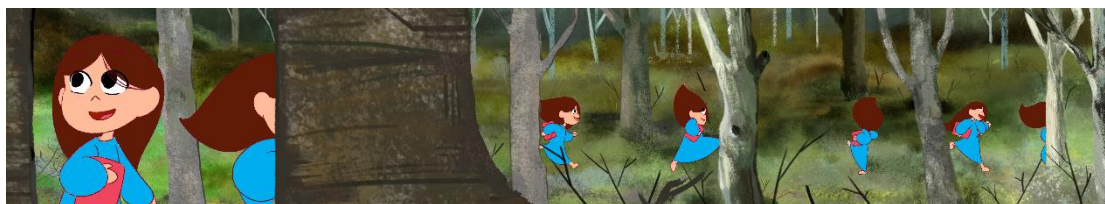
Εικόνα 41 προσχεδιασμός πλάνου του δέντρου και χρωματική μελέτη, (ακουαρέλα σε χαρτί)

Κεφάλαιο 3- Μεταπαραγωγή

Στο στάδιο της μεταπαραγωγής έγινε αρχικά η σύνθεση εμψύχωσης χαρακτήρων και περιβαλλόντων, της κάθε σκηνής και έπειτα η τελική επεξεργασία της εικόνας με την προσθήκη φώτων, σκιών και οπτικών εφέ γραφικών. Ακολούθησε το μοντάζ και η διεξαγωγή όλης της ταινίας και τέλος ο ηχητικός σχεδιασμός του έργου.

3.1 Σύνθεση εμψύχωσης και περιβαλλόντων

Έχοντας πλέον ολοκληρώσει την εμψύχωση των δύο χαρακτήρων και τον σχεδιασμό περιβαλλόντων της κάθε σκηνής, ακολούθησε το στάδιο της σύνθεσης των δύο στοιχείων. Για την υλοποίηση αυτού του βήματος έγινε χρήση του λογισμικού Abode After Effects. Η διαδικασία ήταν αρκετά απλή καθώς ο χαρακτήρας “ερχόταν” στο μπροστινό επίπεδο (layer) και το περιβάλλον πίσω από εκείνον. Φυσικά σε πολλές σκηνές υπήρχαν επίπεδα του περιβάλλοντος που έπρεπε να τοποθετηθούν μπροστά από τον χαρακτήρα, έτσι ώστε να δημιουργηθεί η εντύπωση του τρισδιάστατου χώρου. Αξίζει να σημειωθεί η “μετακίνηση” του περιβάλλοντος σε συνάρτηση με την κίνηση του χαρακτήρα (πχ αντίρροπα), σε ορισμένες σκηνές. Με αυτή την τεχνική δημιουργείται η εντύπωση κίνησης της κάμερας στον χώρο (πχ panning ή tilting), προς την αντίρροπη κατεύθυνση που κινήθηκε το περιβάλλον.

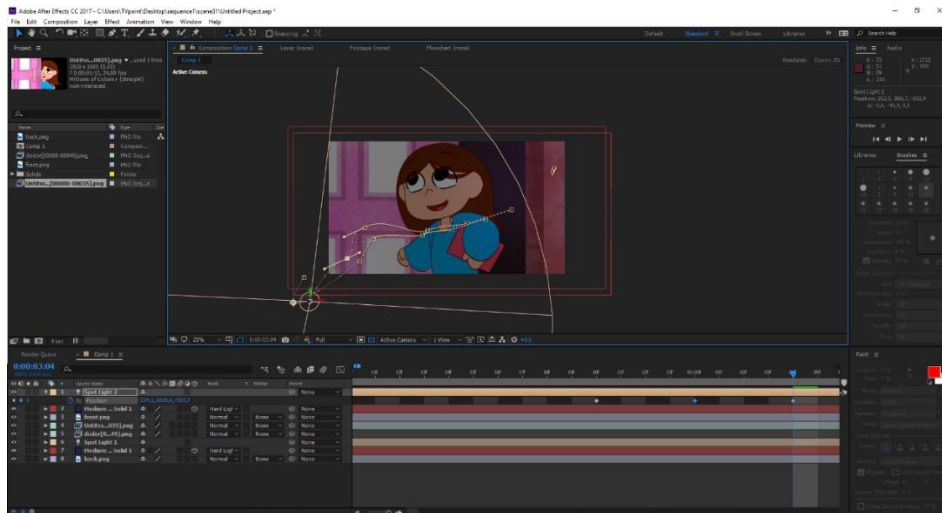


Εικόνα 42 panning shot, (το περιβάλλον κινείται προς τα αριστερά ενώ ο χαρακτήρας προς τα δεξιά)

3.2 Φωτισμός- σκιές

Μετά τη σύνθεση της εμψύχωσης και του περιβάλλοντος, επόμενο βήμα ήταν η προσθήκη τεχνητού φωτισμού σε σκηνές. Αυτή η τεχνική αποσκοπούσε στο πιο ρεαλιστικό “δέσιμο” του χαρακτήρα με το περιβάλλον στο οποίο βρισκόταν. Μιας και είχε χρησιμοποιηθεί η ίδια χρωματική παλέτα των χαρακτήρων σε όλες τις σκηνές, ανεξαρτήτου περιβάλλοντος, έπρεπε να υπάρξει χρωματική αλλαγή με βάση την ατμοσφαιρική προοπτική του χώρου. Για παράδειγμα, έπρεπε να γίνει η χρήση μιας πιο σκούρας αποχώρησης του μπλε για το φόρεμα του κοριτσιού μέσα στη σπηλιά, ή να υπάρξουν γυαλάδες πάνω της, όταν μπαίνει μέσα στο δάσος. Για την επίτευξη αυτών των ατμοσφαιρικών ρυθμίσεων, έγινε η χρήση

τεχνητού φωτισμού σε χώρους όπως το δωμάτιο του κοριτσιού (όταν έχει σβήσει το φως), και όταν εκείνη βρίσκεται μέσα στη λίμνη. Επίσης σε άλλες σκηνές (πχ μέσα στη σπηλιά ή έξω στο δάσος), έγινε η χρήση εφαρμογής επιφανειών (layers), που είχαν σχεδιαστεί με συγκεκριμένες υφές ψηφιακά και που είχαν τοποθετηθεί πάνω στο κανάλι εμφύχωσης του χαρακτήρα, κρατώντας σαν πεδίο εφαρμογής την σιλουέτα του ή ολόκληρη την εικόνα.



Εικόνα 43 χρήση τεχνητής πηγής φωτισμού από τα αριστερά, (στον κύκλο που διαγράφεται ανήκει η εμβέλεια του φωτός και η γωνία εφαρμογής της)

3.3 Οπτικά Εφέ- Γραφικά

Μια ακόμη σημαντική εργασία στο στάδιο της επεξεργασίας, πριν την εξαγωγή της τελικής εικόνας είναι η προσθήκη οπτικών εφέ σε ορισμένες σκηνές, τόσο για οπτικούς όσο και για αφηγηματικούς λόγους. Οι δύο βασικές ομάδες εφέ και γραφικών χωρίζονται στην δημιουργία φωτεινών πηγών που εμφανίζονται γύρω από το βιβλίο (αφηγηματική εφαρμογή) και μέσα στο νερό για την ρεαλιστική απόδοση του περιβάλλοντος, που βρίσκονται οι χαρακτήρες (οπτική εφαρμογή).

3.3.1 Φωτεινές πηγές

Για τη δημιουργία των φωτεινών οπτικών εφέ, που πήγαζαν από το βιβλίο, στην σεκάνς της σπηλιάς, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του παραδοσιακού animation στο λογισμικό TVPaint, (όπως και η εμφύχωση του κοριτσιού). Έπειτα η εφαρμογή του στις αντίστοιχες σκηνές έγινε στο λογισμικό After Effects, με τις κατάλληλες ρυθμίσεις επικόλλησης στην εικόνα.

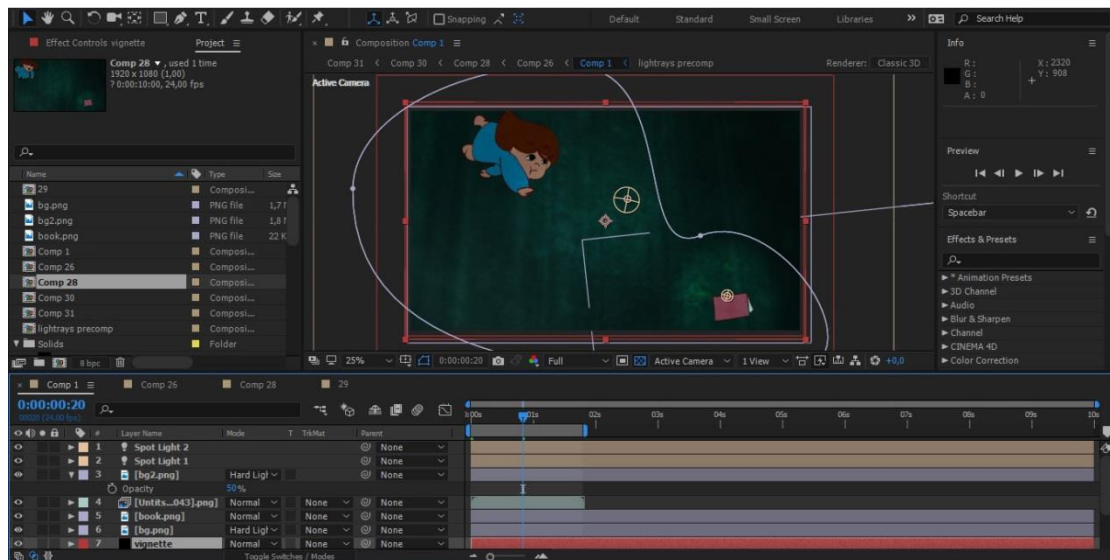
Στις υπόλοιπες σεκάνς, (μέσα στη λίμνη, και στον επίλογο), η φωτεινή πηγή που παράγεται από το βιβλίο έχει δημιουργηθεί με την αντίστοιχη τεχνική, που περιγράφηκε παραπάνω για την απόδοση της ατμοσφαιρικής προοπτικής. Φυσικά υπήρξαν διαφορές ρυθμίσεων σχετικά με το χρώμα του φωτός, την εμβέλειά του και την φωτεινότητά του, σε συνάρτηση με τις σκηνές.



Εικόνα 44 Χρήση τεχνητού φωτός για την δημιουργία οπτικού εφέ

3.3.2 Γραφικά αναπαραγωγής νερού

Με το σχεδιασμό περιβαλλόντων που αναπαριστούν τον βυθό και την εφαρμογή φίλτρων και την εμφύχωση επιμέρους επιφανειών (layer), με την αναπαράσταση νερού δημιουργήθηκε η οπτική απόδοση των επιθυμητών περιβαλλόντων (κίνηση των υδάτων). Ακόμη η αντανάκλαση μέσα στη λίμνη και τα δαχτυλίδια στην επιφάνεια του νερού, εμψυχώθηκαν με αντίστοιχο τρόπο στο λογισμικό After Effects. Αξίζει να σημειωθεί η υβριδική φύση γραφικών, όπως στη σκηνή που η αλεπού βγαίνει μέσα από το νερό, όπου έγινε η χρήση παραδοσιακού animation (για το νερό γύρω της) και γραφικών για την κίνηση του νερού.



Εικόνα 45 Δημιουργία γραφικών για την απόδοση του νερού



Εικόνα 46 Δημιουργία γραφικών για την απόδοση του νερού

3.3 Μοντάζ

Αφού ολοκληρώθηκε η σύνθεση και η οπτική επεξεργασία της κάθε σκηνής, επόμενο ήταν το στάδιο του μοντάζ. Το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε ήταν το Adobe Premiere. Σε αυτό το σημείο έγινε φανερή η συνολική εικόνα και η λειτουργία της σαν αφηγηματικό σύνολο. Μείζον αλλαγές προέκυψαν στην προσθήκη ή αναδιπλασιασμό εικόνων (frames), στην αρχή και στο τέλος μερικών σκηνών, για την πιο ομαλή εναλλαγή πλάνων και ροής της ταινίας. Επίσης υπήρξαν δύο σκηνές, που παρόλο την ολοκλήρωσή τους στο στάδιο της παραγωγής, θεωρήθηκαν ότι δεν είχαν κάποια αφηγηματική αξία, επομένως παραλείφθηκαν από το τελικό μοντάρισμα.

3.4 Μουσική επένδυση

Η μουσική του έργου έγινε μετά την δημιουργία της τελικής εικόνας. Στόχος της ήταν να περιγράψει και να ενισχύσει την οπτική αφήγηση, αλλά και να την συνοδεύσει. Το ύφος της μουσικής είναι παρόμοιο με αυτό τον μελωδιών που ακούμε σε παραμύθια που περιλαμβάνουν φανταστικούς κόσμους και το μαγικό στοιχείο που περιγράφεται με συγκεκριμένους ήχους. Ακόμη η ηχητική επένδυση των διαφορετικών περιβαλλόντων και των καιρικών συνθηκών με σκοπό την πιστή αναπαράσταση της φύσης, αποτέλεσε σημαντικό στοιχείο του όλου οπτικοακουστικού έργου.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να αιτιολογηθεί η απουσία διαλόγων, ως αφηγηματικό στοιχείο του οποίου η έλλειψη, συμπληρώνεται από την κίνηση των χαρακτήρων και των εκφράσεων του προσώπου τους. Έχοντας σαν βασικό ζητούμενο της εργασίας την οπτική αφήγηση και την μελέτη-εξερεύνηση της τέχνης της εμψύχωσης, η απουσία των διαλόγων, έθεσε απαραίτητη την ενίσχυση των παραπάνω πτυχών και τη βαθύτερη κατανόηση-εφαρμογή τους.

Κεφάλαιο 4: Συμπεράσματα

Μετά την ολοκλήρωση του θεωρητικού και του πρακτικού τμήματος της εργασίας, μένει να γίνει εξέταση της ολοκλήρωσης των στόχων που τέθηκαν στην αρχή, καθώς και η συνοπτική περιγραφή δυσκολιών και προβλημάτων που προέκυψαν κατά τη διεξαγωγή του έργου.

Αρχικός στόχος της εργασίας είχε οριστεί η δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου εμπύχωσης με την χρήση δυσδιάστατων τεχνικών. Η δημιουργία ενός τέτοιου έργου βασισμένο πάνω σε ένα σενάριο μυθοπλασίας αποτέλεσε μεγάλη πρόκληση, καθώς χρειάστηκε να γίνουν σεναριακές αλλαγές στη δομή και στην ανάπτυξη της κεντρικής ιδέας, έτσι ώστε το έργο να έχει κατανοητό και ξεκάθαρο θέμα προς το νεαρό κοινό στο οποίο κυρίως απευθύνεται. Έπειτα η δόμηση του σεναρίου, έτσι ώστε η ιστορία να μπορέσει να αποδοθεί σε ένα μικρό χρονικό διάστημα, ως ταινία μικρού μήκους, αποτέλεσε σταθμό μελέτης σε ένα μεγάλο χρονικό μέρος της παραγωγής. Ακόμη η μελέτη και η εφαρμογή διαφορετικών τεχνικών εμπύχωσης, για την δημιουργία ενός αποτελέσματος που αποσκοπούσε στο επιθυμητό εικαστικό πλαίσιο, αλλά και στην σύνθεσή του με την υπόθεση του έργου, ήταν μία από τις μεγαλύτερες δυσκολίες τις εργασίας.

Ιδιαίτερο βαθμό δυσκολίας, αξίζει να σημειωθεί, στη χρήση του παραδοσιακού animation, ως τεχνική για την απόδοση μιας ρεαλιστικής αναπαράστασης-κίνησης και ο όγκος εργασίας για την ολοκλήρωση της εμπύχωσης του χαρακτήρα. Η επιλογή ενός εικαστικού πλαισίου, αυτόνομο από άλλα έργα και εξίσου επαγγελματικό, αποτέλεσε μια ακόμη δυσκολία.

Όπως είχε προβλεφθεί, οι περισσότερες δυσκολίες αντιμετωπίστηκαν στο κομμάτι της προ παραγωγής, όπως αναγράφτηκαν παραπάνω. Η συνεχής έρευνα, η δοκιμή διαφορετικών εκδοχών και τεχνικών βοήθησαν στην αντιμετώπιση αυτών των προβλημάτων. Έπειτα το μέρος της παραγωγής και της μετα-παραγωγής είχε συγκεκριμένη δομή, που έπρεπε να ακολουθηθεί για την σωστή περάτωση της εργασίας. Συγκεκριμένα η συνεχόμενη τμηματική εργασία πάνω σε ένα τομέα της παραγωγής (rough animation, clean-up, coloring), ήταν αρκετά δύσκολο και εξαντλητικό. Η ταυτόχρονη εργασία σε όλους τους τομείς, οργανώνοντας το έργο σε σκηνές, δεν θεωρήθηκε σωστή μέθοδος εργασίας, για το λόγο πιθανών διαφορών στο εικαστικό και αισθητικό πλαίσιο. Κάτι τέτοιο διακινδυνευόταν να συμβεί, μεταξύ των σκηνών που θα είχαν δημιουργηθεί με μεγάλη χρονική διαφορά.

Μετά την ενασχόληση με ένα οπτικοακουστικό έργο, με τόσες πολλές πτυχές και τομείς ενασχόλησης, που απασχολεί παραγωγές, αποτελούμενες από πολλές ομάδες ατόμων, έγινε αντιληπτός ο βαθμός δυσκολίας και η πολυπλοκότητα εργασίας σε όλους αυτούς τους τομείς από ένα άτομο. Έγινε κατανοητή η διαδικασία δημιουργίας μίας ταινίας εμπύχωσης και η ισοσκελής κατανομή σημαντικότητας στα τρία στάδια παραγωγής της. Επίσης κατά τη διάρκεια δημιουργίας του έργου κρίνεται απαραίτητη η ύπαρξη μιας ομάδας καλλιτεχνών (σεναριογράφος, σκηνοθέτης, animator, σχεδιαστής περιβαλλόντων κλπ.), που ο καθένας εξειδικεύεται πάνω σε ένα τμήμα της παραγωγής, βγάζοντας έτσι και το αντίστοιχο αξιόλογο

αποτέλεσμα σε όλες τις πτυχές του έργου. Τέλος, η ύπαρξη ενός συντονιστή-σκηνοθέτη, με γνώσεις σε όλους τους παραπάνω τομείς θεωρείται αναγκαία για την ομαλή λειτουργία της ομάδας και τη διεκπεραίωση ενός ομαδικού έργου.

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, αποτέλεσε σταθμό για προσωπική μελέτη και πρακτική εξάσκηση πάνω στην τέχνη της εμψύχωσης της εικόνας, του σχεδιασμού κόσμων και χαρακτήρων με βάση τις σχεδιαστικές συμβάσεις των καρτούν, και ανάπτυξη των σχεδιαστικών ικανοτήτων. Επίσης η μελέτη, αντιγραφή, κατανόηση και αποικοδόμηση άλλων παρόμοιων εικαστικών έργων και χρήση αυτών των στοιχείων στο έργο μου ήταν ένας ακόμη στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας, που εκπληρώθηκε.

Εν κατακλείδι, θα ήθελα να σημειωθεί η πετυχημένη οπτική διαφοροποίηση του συγκεκριμένου οπτικοακουστικού έργου από άλλες ταινίες μικρού μήκους εμψύχωσης, βασισμένο στον υβριδικό χαρακτήρα του, με βάση τις τεχνικές εμψύχωσης που χρησιμοποιήθηκαν (παραδοσιακό σχέδιο και δυσδιάστατες ψηφιακές τεχνικές), σε συνάρτηση με τη νοηματική δομή της ιστορίας. Η παραπάνω παρατήρηση είχε τεθεί βασικός στόχος της εργασίας στο στάδιο σύλληψης του θεωρητικού πλαισίου.

Εργαλεία και Προγράμματα

Για την διεξαγωγή των παραπάνω ενεργειών, έγινε η χρήση των εξής λογισμικών και αναλογικών, ψηφιακών υλικών:

Γραφικές ύλες (ακουαρέλα, gouache, χρωματιστά μολύβια) και χαρτί

Adobe Photoshop

Adobe AfterEffects

Adobe Premiere

TVPaint Animation

Blender 2D plug in

MOHO animation

Corel Painter

Ψηφιακή γραφίδα Wacom Cintiq

Βιβλιογραφία

Ιστορία της Τέχνης

Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve- Alain Bois and Benjamin H.D. Buchloch, *Η Τέχνη από το 1900*. μτφρ. Ιουλία Τσολακίδου, Αθήνα, Καστανιώτη Α.Ε., 2001.

Arnason H.H., *Ιστορία της σύγχρονης τέχνης*. μτφρ. Φώτης Κοκαβέσης, Θεσσαλονίκη, Επίκεντρο, 2006.

Wassily, Kandinsky: *ΓΙΑ ΤΟ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ*. Νεφέλη, 1981

Animation

Nicolaides, Kimon, *The Natural Way to Draw: A Working Plan for Art Study*. Mariner Books, 1990.

Bammes, Gottfried, *The Complete Guide to Anatomy for Artists & Illustrators*. Search Press Ltd, 2017

Stanchfield, Walt, *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Volume 1*. CRC Press, 2012.

Stanchfield, Walt, *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes, Volume 2*. CRC Press, 2012.

Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit. Expanded edition*. Faber & Faber, 2009

Thomas, Frank, Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation (Disney Editions Deluxe)*. Hyperion 1st Hyperion Ed edition, 1997

Blair, Preston, *Cartoon Animation*. Collectors Ed. Walter Foster Publishing, 1994

Glebas, Fr., *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding*. Focal Press, 2009.

Bacher, H., *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Focal Press, UK, 2008.

Miyazaki, Hayao, *HAYAO MIYAZAKI STARTING POINT 1979-1996 SC (Starting Point: 1979-1996)*. Translated Ed. Viz LLC, 2014

Σενάριο

Δρομάζος, Στ., *Αριστοτέλους ποιητική*. Κέδρος, Αθήνα 2007.

McKee, Robert, *Story. Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. ReganBooks, 1997

Vogler, Christopher, *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*. Third Ed. Michael Wiese Productions, 2007

Snyder, Blake, *Save the cat: the last book on screenwriting that you'll ever need*. Michael Wiese Productions, 2005

Field, Syd, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Revised ed. Delta, 2005

Movshovitz, Dean, *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*. Second Ed. Bloop Animation Studios LLC, 2017

Σκηνοθεσία

Katz, Steve, *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. First Ed. Focal Press / Michael Wiese, 2001

Block, Bruce, *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Second Ed. Focal Press, 2007

Mercado, Gustavo, *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Taylor & Francis Ltd, 2010.

Graham, Donald W., *Composing Pictures*. Silman-James Press, 2010

Bancroft, Tony, *Directing for Animation: Everything You Didn't Learn in Art School*. Taylor & Francis Ltd, 2013.

Maclean, Fraser, *Setting the Scene: The Art and Evolution of Animation Layout*. CHRONICLE BOOKS, 2011.

Οπτική Ανάπτυξη- ArtBooks

Moore, Tomm, *Song of the Sea Artbook*. First Ed. Cartoon Saloon, 2015.

Moore, Tomm, *Designing the Secret of Kells*. First Ed. Cartoon Saloon, 2015.

Kurtti, Jeff, *The Art of Tangled*. CHRONICLE BOOKS, 2011.

Amidi, Amid, *Art of Pixar: 25th Anniversary*. CHRONICLE BOOKS, 2011.

Cotta, Mark Vaz, *The Art of the Incredibles*. CHRONICLE BOOKS, 2004.

Walt Disney Animation Studios, *The Archive Series: Story*. Disney Book Publishing Inc., 2011.

Walt Disney Animation Studios, *The Archive Series: Design*. Disney Book Publishing Inc., 2011.

Canemaker , John, *Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards*. Hyperion, 1999.

Canemaker, John, *The Art and Flair of Mary Blair: An Appreciation*. Disney Book Publishing Inc., 2003.

McDonnell, Chris, *Steven Universe: Art & Origins*. Abrams, 2017.

Miyazaki, Hayao, *The Art of My Neighbor Totoro*. Viz Media, Subs. of Shogakukan Inc, 2010.

Yonebayashi, Hiromasa, *The Secret World of Arrietty Picture Book*. Viz Media, Subs. of Shogakukan Inc, 2012.

De Saint-Exupery, Antoine, *The little Prince*, New Edition Ed. Egmont, 2001.

Sigmund, Freud, *Η ερμηνεία των Ονείρων*. μτφρ Αναγνώστου Λευτέρης, Αθήνα, εκδόσεις Επικούρος, 2013.

Ιστογραφία

Hollywood Camera Work, Hollywood Camera Work: Hot Moves. Ren Streaming DVDs, 2004-2018. (Ανασύρθηκε: Δεκέμβριος, 2017)
<http://www.hollywoodcamerawork.us>

Ron, The Cinematography of "The Incredibles" Part 1. Floobynooby, 2013. (Ανασύρθηκε: Φεβρουάριος 2017)
<http://floobynooby.blogspot.gr/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-1.html>

Craft: the Art of Visual Storytelling, 2016. (Ανασύρθηκε Φεβρουάριος 2018)
<https://itsoncraft.com/content-2/>

V. Renne, Learn 15 Key Elements of Mise-en-Scène from This Handy Infographic, 2016. (Ανασύρθηκε: Φεβρουάριος, 2017)
<https://nofilmschool.com/2016/09/learn-15-key-elements-mise-en-scene-handy-infographic>

Visual Library from the Character Design References, 2015. (Ανασύρθηκε: Φεβρουάριος, 2018) <https://characterdesignreferences.com/visual-library/>

PRODUCTION ART - Concepts, Model Sheets & Others, 2014. (Ανασύρθηκε: Μάρτιος, 2017) <http://livlily.blogspot.com/2010/11/model-sheets-production-drawings.html>

Learn the Art of Storytelling for free with Pixar in a Box, 2017. (Ανασύρθηκε: Απρίλιος 2017) <https://www.iamag.co/learn-the-art-of-storytelling-for-free-with-pixar-in-a-box/>

Ταινιογραφία

Hayao Miyazaki, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, σε σκηνοθεσία Hayao Miyazaki (1984; Japan: Top Craft, Toei Company), φιλμ

Hayao Miyazaki, *The Secret World of Arrietty*, σε σκηνοθεσία Hiromasa Yonebayashi (2010; Japan: Studio Ghibli), φιλμ

Hayao Miyazaki, *My Neighbor Totoro*, σε σκηνοθεσία Hayao Miyazaki (1988; Japan: Studio Ghibli), φιλμ

Hayao Miyazaki, *Spirited Away*, σε σκηνοθεσία Hayao Miyazaki (2001; Japan: Studio Ghibli), φιλμ

Fabrice Ziolkowski, Tomm Moore, *The Secret of Kells*, σε σκηνοθεσία Tomm Moore, Nora Twomey (2009; Ireland, Belgium, France: Les Armateurs, Vivi Film, Cartoon Saloon, France 2 Cinéma), φιλμ.

Tomm Moore, *Song Of The Sea*, σε σκηνοθεσία Tomm Moore (2014; Ireland, Belgium Denmark, France, Luxembourg: Cartoon Saloon, Mélusine Productions, Big Farm, Super Productions, Noerlum Studios), φιλμ

Anita Doron, Deborah Ellis, *The Breadwinner*, σε σκηνοθεσία Nora Twomey (2017; Canada, Ireland, Luxembourg: Cartoon Saloon, Aircraft Pictures, Guru Studio), φιλμ.

Claire Paoletti, Patricia Valeix, Fabrice de Costil, *Long Way North*, σε σκηνοθεσία Rémi Chayé (2015; France, Denmark: Sacrebleu Productions, Maybe Movies, France 3 Cinéma, Nørlum), φιλμ

Irena Brignull, Bob Persichetti, *The Little Prince*, σε σκηνοθεσία Mark Osborne (2015; Freance: ON Animation Studios, Orange Studio, LPPTV, M6 Films), φιλμ

Dan Fogelman, *Tangled*, σε σκηνοθεσία Nathan Greno, Byron Howard (2010; US: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios), φιλμ

Milt Banta, Del Connell, *Alice in Wonderland*, σε σκηνοθεσία Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske (1951; US: Walt Disney Productions), φιλμ

Jacob Grimm, Wilhelm Grimm, *Snow White and the Seven Dwarfs*, σε σκηνοθεσία William Cottrell, David Hand (1938; US: Walt Disney Productions), φιλμ

Erdman Penner, *Sleeping Beauty*, σε σκηνοθεσία Clyde Geronimi (1959; US: Walt Disney Productions), φιλμ

Shane Prigmore, Chris Sonnenburg, *Tangled the Series*, σε σκηνοθεσία Tom Caulfield, Stephen Sandoval, Joe Oh (2017; US: Disney Television Animation), τηλεόραση

Paul Driessen, *The Water People*, σε σκηνοθεσία Paul Driessen (1992; Netherlands: Cineco Amsterdam), φιλμ

Team of 3rd year Character Animation & CG Art students at The Animation Workshop/VIA University College in Viborg, Denmark, *Dark Dark Woods*, σε σκηνοθεσία Emile Gignoux (2017; Denmark: The Animation Workshop), φιλμ

Yawen Zheng, *The Song for Rain*, σε σκηνοθεσία Yawen Zheng (2013; China: USC - School of Cinematic Arts), φιλμ

Παράρτημα Α: Αφηγηματικές Μακέτες (Storyboard)

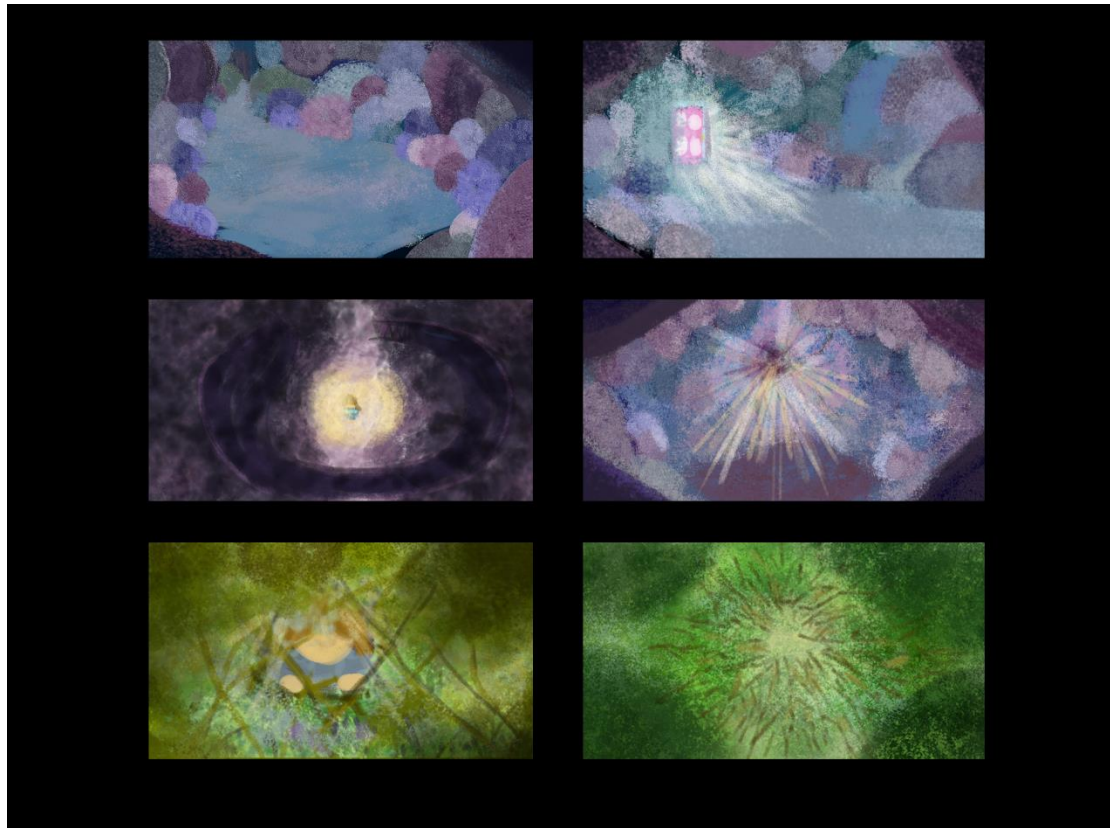


Εικόνα 47 Αφηγηματική Μακέτα σκηνή 1

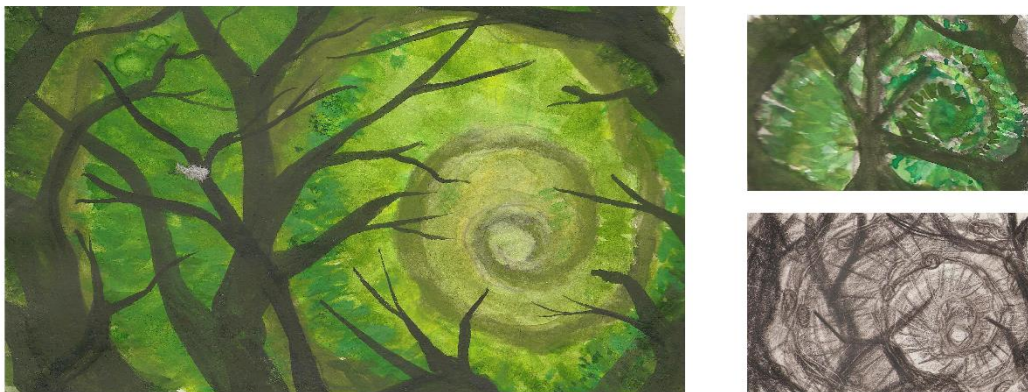


Εικόνα 48 Αφηγηματική Μακέτα σκηνή 2

Παράρτημα Β: Χρωματικές Παλέτες (color scripts)



Εικόνα 49 Χρωματική παλέτα σκηνή 2,3



Εικόνα 50 Χρωματική παλέτα, γραφίτης και ακουαρέλα σε χαρτί

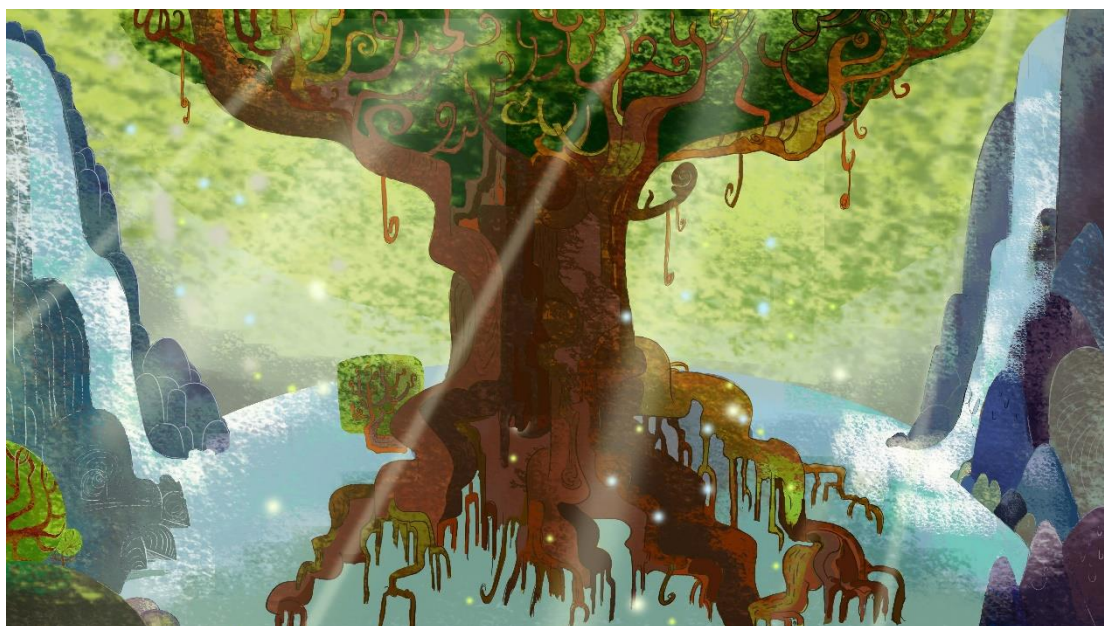
Παράρτημα Γ: Εικαστικός Σχεδιασμός (Concept Art)



Εικόνα 51 Σχεδιασμός δωματίου της πρωταγωνίστριας 2



Εικόνα 52 Αρχικός Εικαστικός Σχεδιασμός, (Φεβρουάριος 2017)



Εικόνα 53 Αρχικός Σχεδιασμός Περιβάλλοντος, (Μάρτιος 2017)



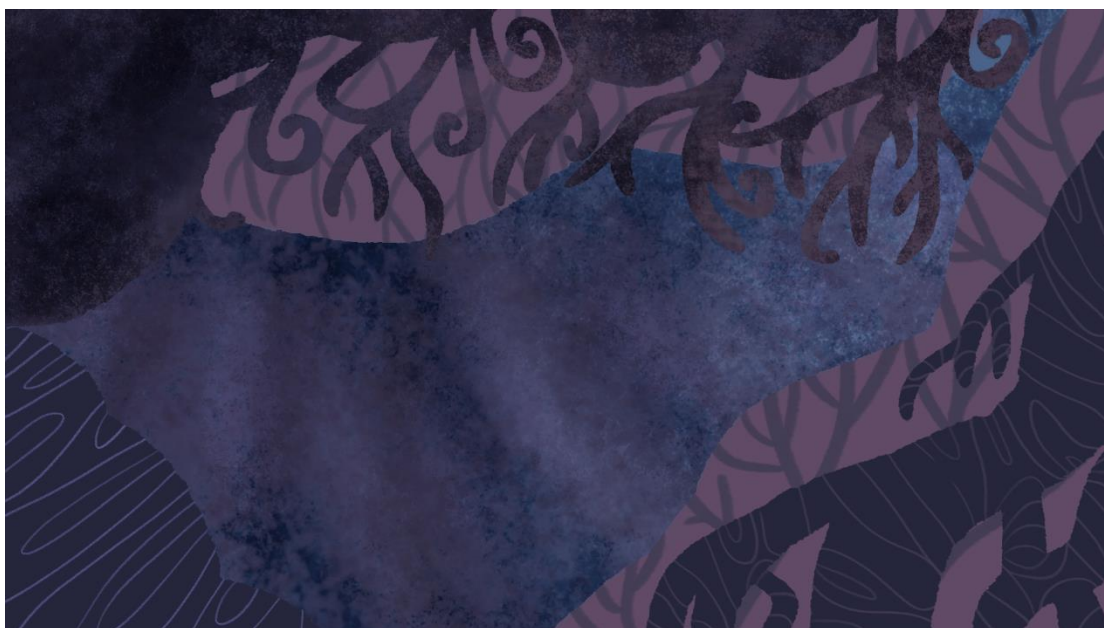
Εικόνα 54 Σχεδιασμός επιθυμητού στιγμιότυπου από την ταινία, (Μάρτιος 2017)



Εικόνα 55 Εικονογράφηση από σελίδα του Παραμυθιού, Απρίλιος 2018



Εικόνα 56 Περιβάλλον από την ταινία σκηνή 2.1



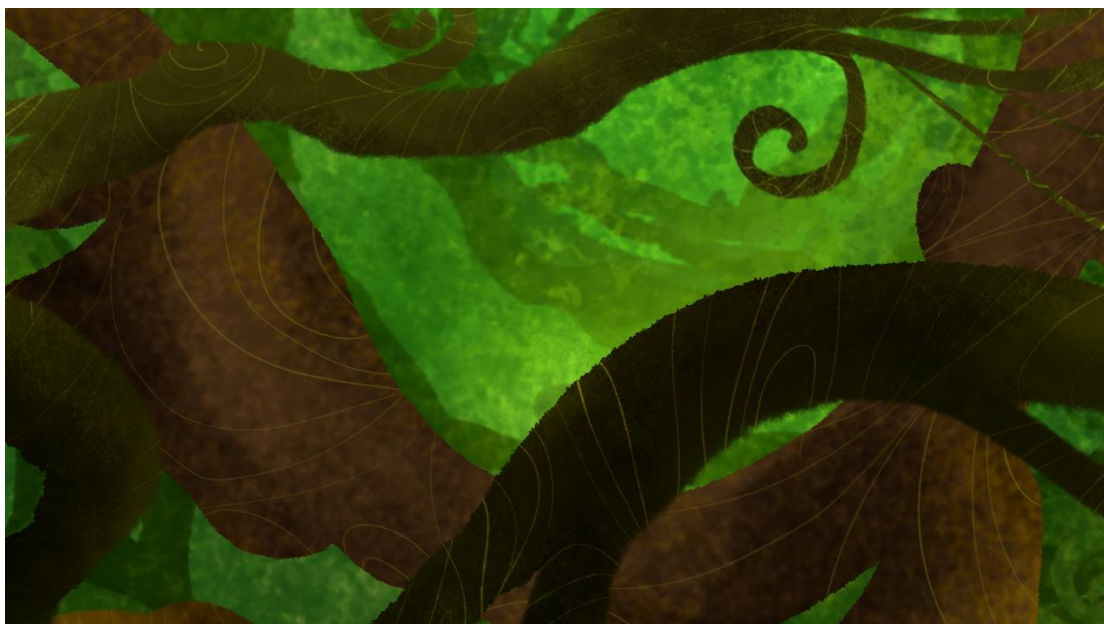
Εικόνα 57 Περιβάλλον από την ταινία σκηνή 2.1



Εικόνα 58 Περιβάλλον από την ταινία σκηνή 2.2



Εικόνα 59 Περιβάλλον από την ταινία σκηνή 4.1

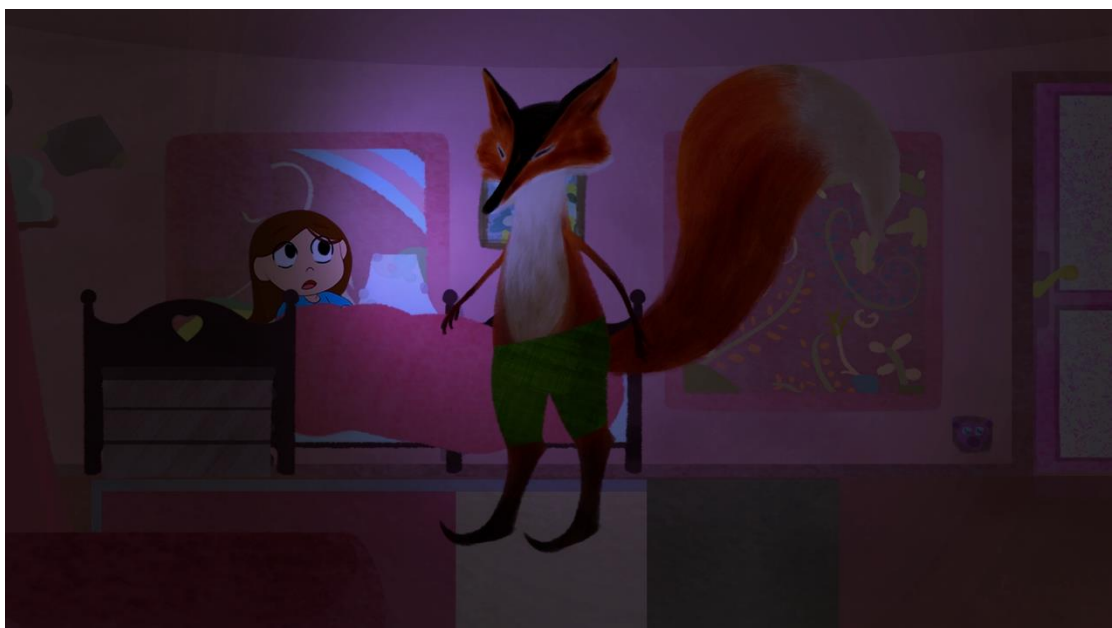


Εικόνα 60 Περιβάλλον από την ταινία σκηνή 4.2

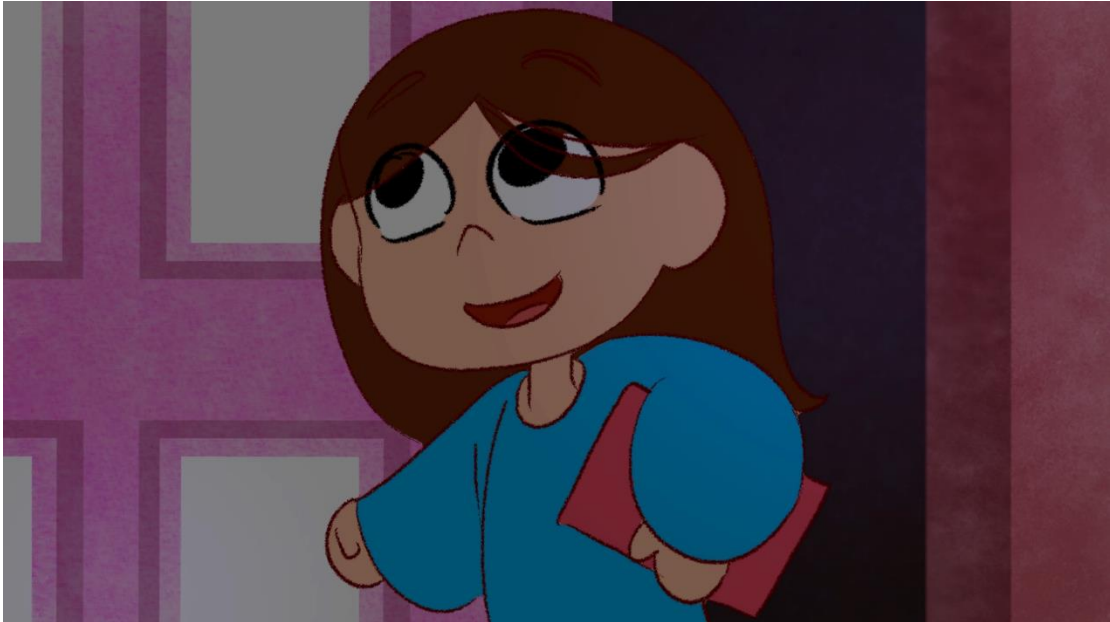
Παράρτημα Δ: Στιγμιότυπα από την ταινία (Screenshots)



Εικόνα 61 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 1.2



Εικόνα 62 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 1.2



Εικόνα 63 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 1.2



Εικόνα 64 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 2.1



Εικόνα 65 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 2.1



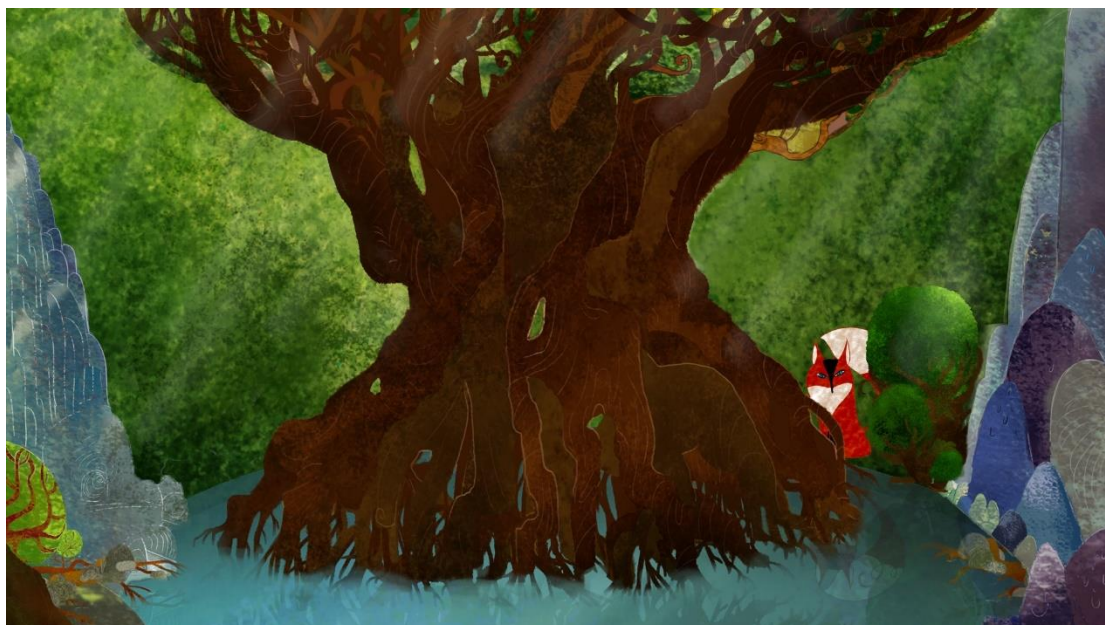
Εικόνα 66 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 2.2



Εικόνα 67 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 3.1



Εικόνα 68 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 3.2



Εικόνα 69 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 3.2



Εικόνα 70 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 3.2



Εικόνα 71 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 3.2



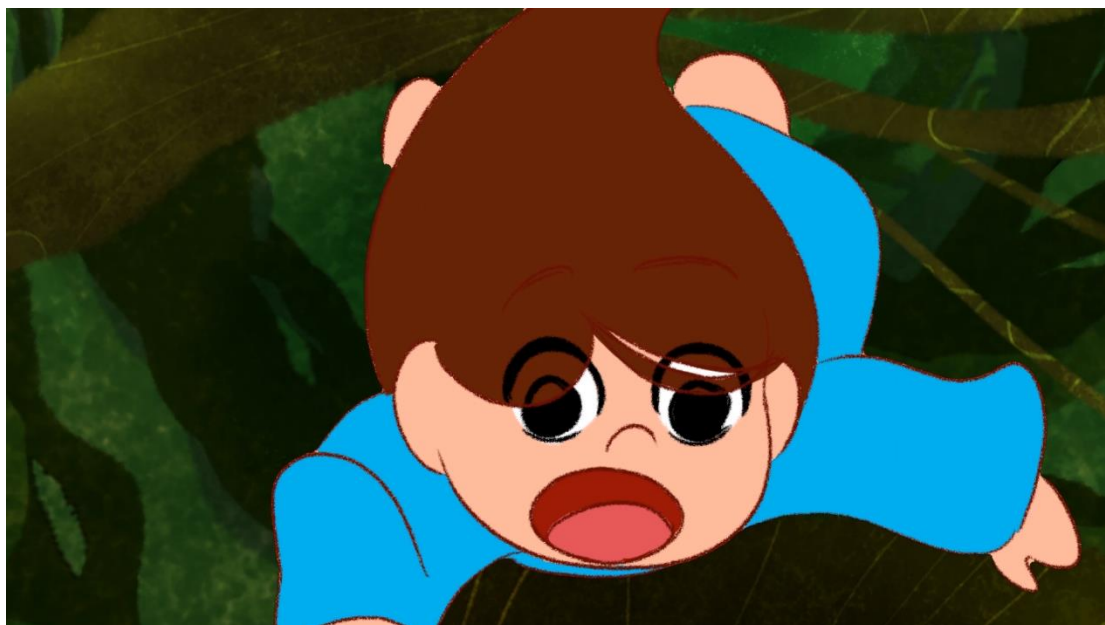
Εικόνα 72 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.1



Εικόνα 73 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.1



Εικόνα 74 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.1



Εικόνα 75 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.2



Εικόνα 76 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.2



Εικόνα 77 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.2



Εικόνα 78 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.2



Εικόνα 79 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.2



Εικόνα 80 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 4.2



Εικόνα 81 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 5.1



Εικόνα 82 Στιγμιότυπο από την ταινία σκηνή 5.2